

Nº 13
350 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
SUPER CONCURSO
SUPER MARIO KART
Y ADEMAS:
SUPER BOMBERMAN
EA SOCCER
ALADDIN
DARKWING DUCK
TRODDLERS
8 414090 202770 00013
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
Hook
HOOK
MAPAS Y TRUCOS
PARA DERROTAR
AL CAPITAN
GARFIO
GOOF TROOP
¡UNETE A LA
PANDILLA DISNEY!



EL CEREBRO DE LA BESTIA
SUPER 16 BITS
SUPER
MARIO KART
¡ARRANCA MOTORES YA!
¿Preparados, listos?... Este trepidante juego se pone en marcha. Encontrarás todo lo necesario para alucinar con SUPER MARIO y toda su pandilla en unas divertidísimas carreras de Karts. Scrolles tridimensionales, gráficos fantásticos y un sonido genial te harán disfrutar de unas carreras en las que los adelantamientos, los trompos, los lanzamientos de objetos o los diferentes obstáculos decidirán quién es el Campeón. Super Mario Kart... ¿Te atreves a intentarlo?
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2

SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



NUEVO PACK SUPER MARIO ALL STARS™

MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

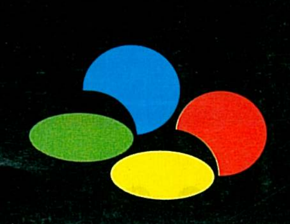
¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.

CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS 28.990 Ptas. (IVA INCLUIDO)









SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



SECCIONES

Parece que fue ayer cuando nos atragantábamos con las uvas de turno y, sin embargo, hoy nos encontramos ante la agonía de un año que, con sus momentos buenos y malos, nos volverá a brindar unas navidades en las que de nuevo los videojuegos entran en escena desempeñando un papel muy importante. Como no es momento de recordar lo que dieron de sí estos 365 días (ya habrá tiempo para ello), vamos a limitarnos a resumirte brevemente las excelencias del número de este mes.

Para empezar, nuestra portada, «Goof Troop», un título que te maravillará por sus increibles y coloristas gráficos y, en general, por su insuperable calidad. Calidad que mantendrá su continuidad en la avalancha de títulos que, como siempre, os ofrecemos en nuestra sección de PASARELA; «Aladino», «FIFA International Soccer» y Darkwing Duck» son un buen ejemplo de ello. Por último, nuestro MEGA MAPA, «Hook», te revelará, garfio en mano, todos los secretos de la tierra de Nunca Jamás. Con todo, no podemos despedirnos sin recordarte que, con este número te regalamos un alucinante poster de «Parque Jurásico». ¡¡Hasta el mes que viene!!

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redactor Jefe: Juan Carlos Sanz
Redactores: Enrique Maldonado
Colaboradores: Enrique Rex, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefes de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Preimpresión Lumimar. C/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain XII 93
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

SUPER NEWS

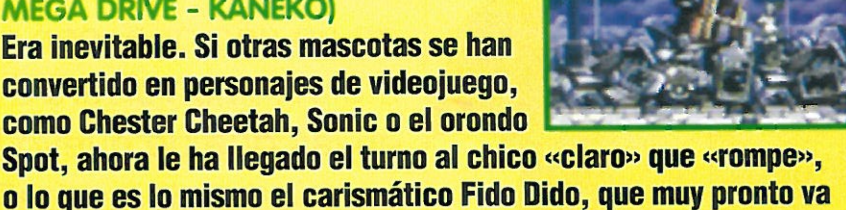






FIDO DIDO

● (SUPER NINTENDO/ MEGA DRIVE - KANEKO)



Era inevitable. Si otras mascotas se han convertido en personajes de videojuego, como Chester Cheetah, Sonic o el orondo Spot, ahora le ha llegado el turno al chico «claro» que «rompe», o lo que es lo mismo el carismático Fido Dido, que muy pronto va a visitar a todos los usuarios de las 16 bits de Sega y Nintendo.

REBEL ASSAULT



● (MEGA CD - JVC/LUCAS ARTS)

La Mega CD se está convirtiendo en la máquina escogida para lanzar algunos de los lanzamientos más prometedores de los próximos meses. Entro ellos brilla con luz propia «Rebel Assault», un nuevo paso en la saga «Star Wars» que cuenta con una impresionante realización técnica en 3D. Que la fuerza permita que llegue pronto a nuestra consola...

PAC ATTACK

● (SUPER NINTENDO- NAMCO)

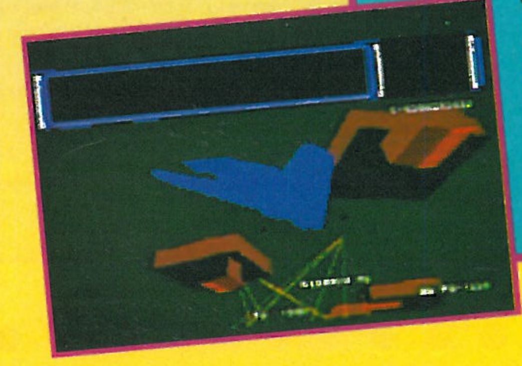
¡Vaya, vaya, pero si es de nuevo nuestro querido Pac-man! Pues si, una de las grandes glorias del videojuego vuelve a la carga, y lo hace con un juego que curiosamente, tiene mucho que ver con el mítico «Tetris». La cosa al menos parece prometedora, ¿no?



F117 NIGHT STORM

● (MEGA DRIVE- ELECTRONIC ARTS)

Así como en el mundo del Pc los simuladores de vuelo gozan de una popularidad inusitada, no podemos decir lo propio de nuestro mundillo, el de las consolas. Tal vez todo el problema resida en que nos han aparecido los bastantes títulos -o por lo menos no lo bastante buenos-, y por eso puede resultar muy, muy oportuno, el próximo lanzamiento de este cartucho, que nos va a permitir pilotar uno de los más sofisticados aparatos de combate aereo del mundo.





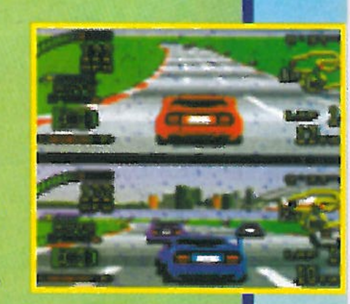
SOLDIERS OF FORTUNE

● (MEGA DRIVE - SPECTRUM HOLOBYTE)

Hacia ya algún tiempo que no visitaba nuestra consola un juego que viniese a continuar -o a imitar descaradamente- esa gran leyenda del videojuego que se llama «Commando». Pues bien, los populares Bitmap Brothers, el equipo de programación responsable de joyas como las dos partes de «Xenon» o «Speedball», han decidido realizar un juego en ese mismo estilo que muy, muy pronto podremos disfrutar.

TOP GEAR 2

● (SUPER NINTENDO - KEMKO)



Muchos de los usuarios de Super Nintendo recordarán la notable primera parte de este juego de conducción al puro estilo «Out Run». Pues bien, Kemco nos va a agasajar muy pronto con una segunda parte que nos va ofrecer 64 nuevas fases, que se desarrollan a través de 16 paises diferentes. ¡Pisa el acelerador...!

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

● (SUPER NINTENDO-TITUS)

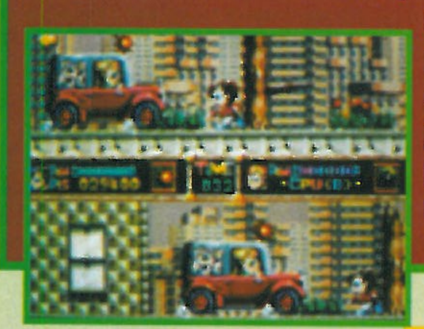


Y van dos. Si hace poco hablabamos del próximo lanzamiento de «Top Gear 2» ahora es Titus quien por su parte anuncia la inminente salida al mercado de otro juego de carreras de coches. No os podemos decir mucho más, lo mejor será esperar a tenerlo en nuestras manos para revelaros todos sus secretos, los buenos y... los malos.

DASHIN' DESPERADOES

● (MEGA DRIVE - DATA EAST)

No se si alguno de vosotros recordará un juego llamado «Spy Vs Spy» en el que dos alocados espias se hacian la vida imposible mutuamente en uno de esos juegos de «split screen» (pantalla dividida en dos mitades). Bueno, pues lo que Data East nos va a ofrecer en los próximos meses es un juego en una linea muy similar pero protagonizado por dos cowboys que no se pueden ni ver entre si.



WORLD HEROES

● (SUPER NINTENDO - SUNSOFT)

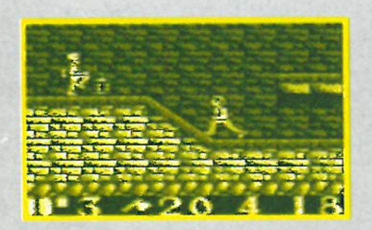
Aunque la prestigiosa compañía Sunsoft parece muy centrada en los cartuchos protagonizados por dibujos animados, también los juegos de lucha parecen interesarles, y de hecho están próximos a lanzar al mercado la versión para la 16 bits de Nintendo de este gran clásico de la Neo Geo.



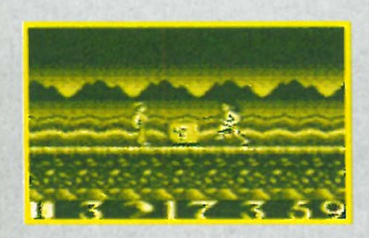
LEGENDS OF THE RING

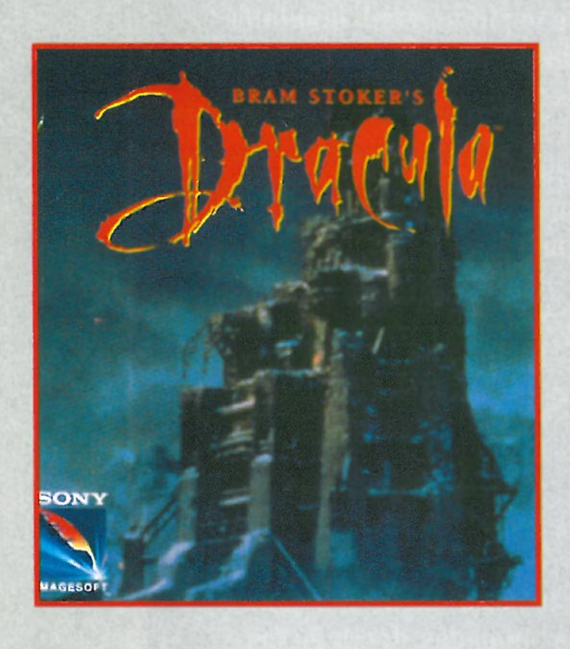
● (MEGA DRIVE/SUPER NINTENDO - ELECTRO BRAIN)

Seamos sinceros. A estas alturas de la vida el que se vaya a lanzar un nuevo juego de boxeo es difícil que entusiasme a nadie. Pero ojo, si el juego ofrece alguna novedad de interés respecto a los otros muchos publicados con anterioridad, es posible que nuestra atención sea por fin atraida. Y desde luego este nuevo juego la tiene, y si no, echar un vistazo al realismo y detalle de sus gráficos.



Preview:
DRACULA
Compañía: SONY
Distribuidor: COLUMBIA
Consolas: NINTENDO, SUPER NINTENDO, GAME BOY, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR





DRACULA





Si la sangre se te heló en las venas viendo el Drácula de Coppola, prepárate para temblar con la versión consolera que Sony nos ha preparado del relato de Bram Stoker.

Como vais a poder comprobar a lo largo de este número, la irrupción de Sony en en el mercado del video-juego ha sido tan reciente como espectacular. Deslumbrar en apenas unos meses a todos los consoleros de pro con lanzamientos del calibre de «Cliffhanger» (Máximo riesgo), «Last Action Hero» (El último gran héroe) o «Hook», por citar algunos títulos, es algo que muchas de las veteranas compañías no se han permitido en este famoso año de la crisis.
Sin embargo, lejos de conformarse con ello, ya está anunciada la inminente publicación de un nuevo bombazo: «Drácula», la apasionante novela de Bram Stoker, que recientemente Francis Ford Coppola llevara a la pantalla con gran éxito, y que ahora Sony ha convertido en un clásico arcade que será lanzado para todos los sistemas de Sega y Nintendo. Asimismo, también será lanzada una versión para la Mega CD, aunque en esta ocasión el juego, que aprovecha las revolucionarias posibilidades de esta máquina, no tendrá nada que ver con el de sus hermanas «cartucheras». «Drácula», que ha sido realizado por Sony en colaboración con Psygnosis, nos ofrece la oportunidad de enfrentamos a un terrorífico arcade lleno de trampas, peligros, seres fantasmagóricos y diabólicos enemigos de final de fase, y destaca de forma especial por su excelente ambientación, lograda con una hábil mezcla de tenebrosos escenarios y tétricas músicas y sonidos. Permanecer atentos por que muy, muy pronto, el Señor de la Oscuridad os plantará cara -y colmillos- en vuestra propia consola...

DIRECTO A LA YUGULAR

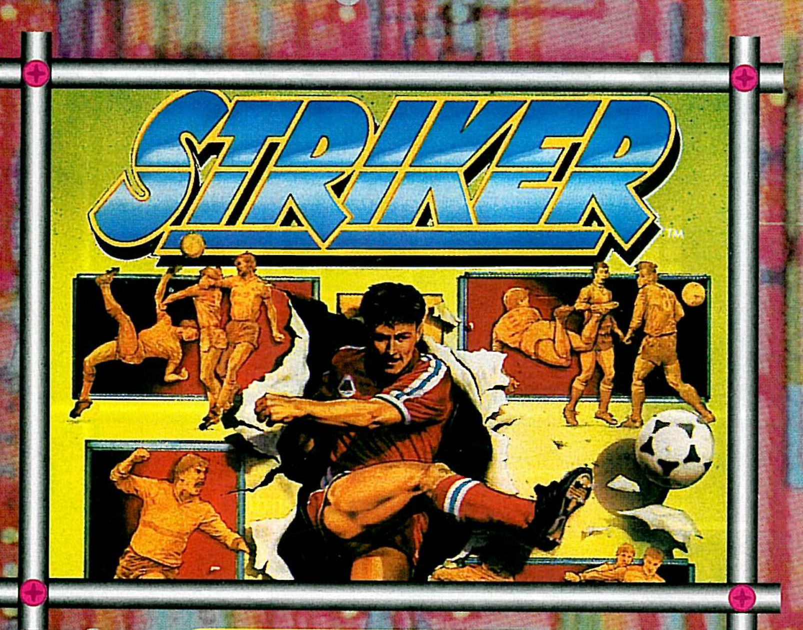
VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS



Disponible en Super Nintendo y GameBoy

JURASSIC PARK™

Disponible en Super Nintendo, GameBoy y PC

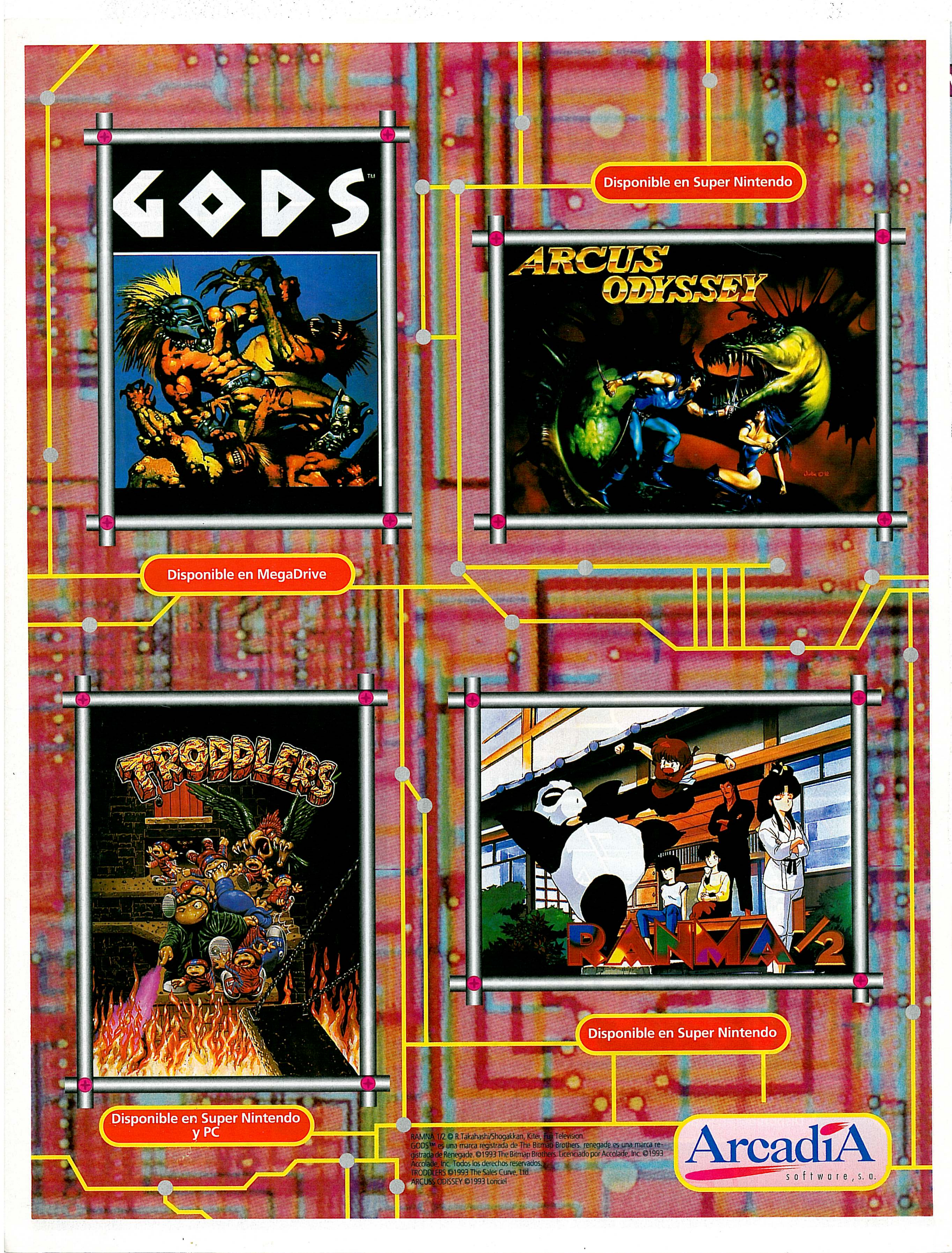


Disponible en Super Nintendo

MR. NUTZ

Disponible en Super Nintendo

ArcadiA software, s.a.


GODS™
Disponible en MegaDrive
ARCUS ODYSSEY
Disponible en Super Nintendo
TRODDLERS
Disponible en Super Nintendo y PC
RANMA ½
Disponible en Super Nintendo
RAMNA 1/2 © R.Takahashi/Shogakkan, Kitei, Fuji Television
GODS™ es una marca registrada de The Bitmap Brothers. renegade es una marca registrada de Renegade. ©1993 The Bitmap Brothers. Licenciado por Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.
TRODDLERS ©1993 The Sales Curve, Ltd.
ARCUSS ODISSEY ©1993 Loriciel
ArcadiA
software, s.a.



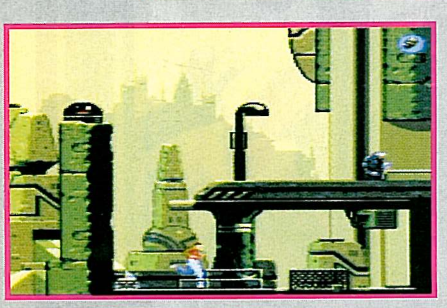
SONY

APUESTA POR EL VIDEOJUEGO

Una de las grandes sorpresas de este 93, ha sido la irrupción de Sony en el mundo del videojuego, que además ha venido acompañada por unos primeros lanzamientos realmente sonados.







Sin ningún género de dudas, la aparición de una nueva compañía en el mundo del software es siempre una buena noticia, y es que a la larga, este tipo de sucesos acaban llevando consigo el lanzamiento de nuevos y excitantes juegos para nuestras consolas. Si además, como en el caso que nos ocupa, la nueva compañía viene respaldada por el prestigio y la fuerza de una multinacional como Sony, la consecuencia directa es que el atractivo y el potencial de esos nuevos títulos es realmente muy importante.

De hecho, cuatro de esos lanzamientos vienen avalados por la fama y éxito de las respectivas películas en las que están inspirados: estamos hablando de «Hook», «Dracula», «Last Action Hero» y «Cliffhanger», o lo que es lo mismo, los dos últimos filmes de dos super estrellas como Stallone y Schwarzenegger, y dos de las mejores producciones de dos genios como Coppola y Spielberg, que han sido convertidas en cuatro estupendos arcades de los que van a poder disfrutar la mayoría de los usuarios de las consolas de Sega y Nintendo. Pero por fortuna, Sony no se ha conformado ni mucho menos con sacar tres títulos punteros y quedarse sentada esperarando los resultados. Su apuesta por el mundo del videojuego es mucho más fuerte, y engloba otra serie de prometedores títulos. Cabe hablar por ejemplo en lo referente a la Super Nintendo, del lanzamiento de «Equinox», una emocionante aventura tridimensional a la antigua usanza, de «Sensible Soccer», un trepidante y realista juego de fútbol, de «Skyblazer», un colorista arcade mitológico, y la versión para la 16 bits de Nintendo de un juego que ha roto moldes en la Mega Drive, «Flashback». La otra máquina que va a contar con una auténtica avalancha de títulos «made in Sony» va a ser el Mega CD, para el cual van a ser lanzadas versiones especiales tanto de «Hook» como de «Dracula», así como de otro viejo éxito consolero, «Chuck Rock». No nos queda sino darle la bienvenida a Sony, y desearle una larga vida llena de éxitos en este nuestro mundillo consolero.






SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Serás el más veloz
Poseerás magias interminables
Saltarás más alto
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes.
Y muchas cosas más.
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
16-BIT
en tu Mega Drive
GAME GENIE
en tu Game Boy
en tu Nes
Famosa
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido por Nintendo of America Inc., ni Sega.



TODOS LOS MESES TE ESPERAMOS EN EL KIOSKO CON:
LA INFORMACION MAS ACTUAL Y VERAZ SOBRE EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO.
LA DEMO MAS ENRROLADA DEL MOMENTO.
UN COLECCIONABLE SOBRE TODO LO QUE DEBES SABER DE "INFORMATICA HARDWARE & SOFTWARE" Y MUCHO MAS...
¡ANIMATE! TIENES UN CITA CON OK PC, LA REVISTA DE LOS VIDEOJUEGOS DE PC
MANIAC MANSION2
(THE DAY OF THE TENTACLE)
SE DESATA LA LOCURA
Un dispositivo de nueva generación: EL CD-ROM.
revista de videojuegos de PC Año II•Nº 13
LA SEDUCCION HECHA POSTER:
COBRA MISSION
PISTAS Y TRUCOS DE:
LOST IN L.A.
THE SUMMONING
revista de videojuegos de PC Año II•Nº 11
MENSAJE DE DO
Año I•Nº 16
Año II•Nº 10
Incluye disco de

SUPER CONCURSO
SUPER MARIO KART
SUPER PREMIOS







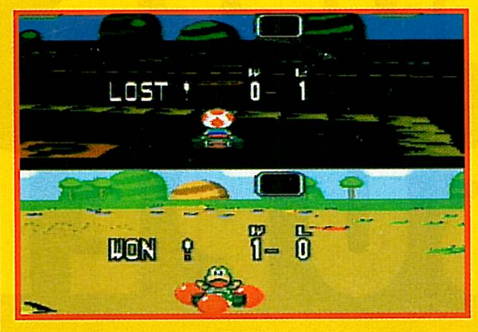

Para celebrar su regreso a nuestras consolas, nuestro amigo Mario os ha querido preparar un simpático concurso con unos obsequios sencillamente alucinantes: un primer premio especial, compuesto por una consola Super Nintendo (si, la 16 bits de Nintendo) más un cartucho del juego «Super Mario Kart», que será adjudicado a la primera carta que salga elegida en el sorteo, y otros 30 cartuchos de «Super Mario kart» para Super Nintendo, que serán adjudicados a las subsiguientes 30 cartas que salgan elegidas en el sorteo. Los resultados del concurso serán publicados en el número 15 de Ok Super Consolas.

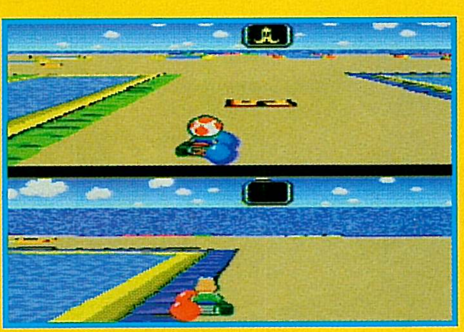
BASES DEL CONCURSO

Si quieres hacerte con uno de los fantásticos premios del concurso «Super Mario Kart», lee atentamente estas lineas. En su alocada carrera, algunos de los conductores del juego se han salido de los circuitos en que corrían, y han ido a parar a las páginas de nuestra revista. Búscalos con detenimiento, y cuando los hayas localizado, rellena el cupón de participación, indicando en que páginas (también vale con que nos digas en que artículo) están cada uno de los personajes, y envíanoslo a la siguiente dirección.

CONCURSO SUPER MARIO KART
EDITORIAL NUEVA PRENSA
PLAZA DEL ECUADOR Nº2 1ºB
28016 MADRID

SUPER

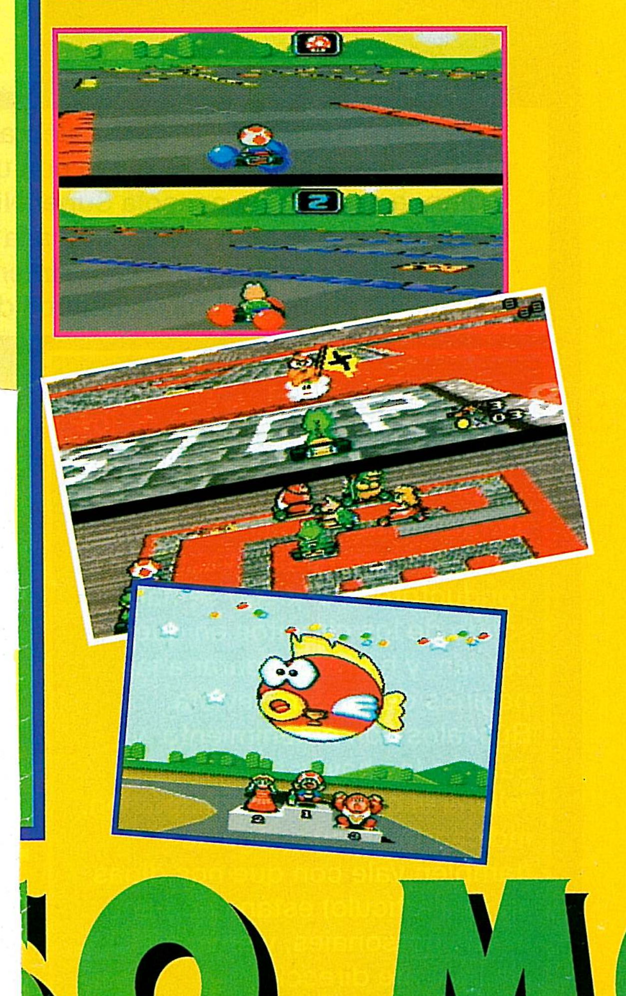




Como muchos de vosotros aun recordaréis, «Super Mario Kart» fue editado en España para Super Nintendo hace ahora más o menos un año, con un éxito que sólo se peuede comparar al de otro cartucho con el que compartía protagonista, el legendario «Super Mario World». La razón de que ahora volvamos a hablaros de este fenomenal juego en las páginas de nuestra revista, no es otra que su relanzamiento en nuestro pais, lo cual va a permitir que tanto los que en su momento no lo pudieron adquirir, como los que por aquel entonces no tenían una Super Nintendo puedan ahora hacerse con su propio cartucho de «Super Mario Kart».

El juego nos ofrece la oportunidad de participar en una divertida competición de Karts, en la que van a tomar parte como conductores muchos de los personajes del propio «Super Mario World», empezando -como es lógico- por el propio Mario, continuando por su amigo Yoshi, y terminando por su eterno antagonista, el perverso y horripilante Bowser.

Podemos elegir entre dos modalidades, para uno o dos jugadores, y en función de ello se nos ofrecerán también diversos modos de juego, que van desde una oportuna opción de entrenamiento, pasando por correr contra otro jugador o bien participar en un torneo contra todos los demás conductores. Si optamos por está opción tendremos que superar tres competiciones, Mushroom Cup Race, Flower Cup Race y Star Cup Race, pasadas las cuales (y siempre que estemos corriendo en 100 cc) pasaremos a un cuarto nivel con nuevos circuitos, el Special Cup Race. En cada uno de los recorridos encontraremos además de diversos competidores empeñados en molestarnos, variados obstáculos, como piedras o charcos de aceite, así como algunas ayudas que sirven desde para aumentar la velocidad de nuestro Kart hasta para



SO MO

R MARIO KART







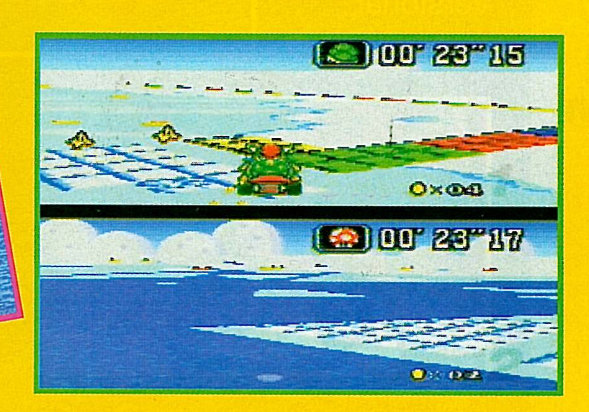




00' 46"31

00' 46"29



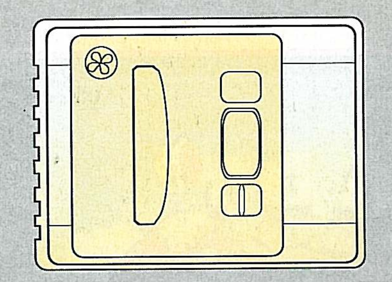




OTORIZADO

PASARELA

SUPER NINTENDO



ALADDIN

Pasarela:
ALADDIN
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: NINTENDO.
N. Fases: 8
N. Jugadores: 1



Un par de meses depués del lanzamiento de "Aladdin" para Mega Drive, llega también por fin a nuestra Super Nintendo una versión del ya clásico de Disney. Avalado en esta ocasión por el sello de CAPCOM, Aladino se presenta en nuestra consola acompañado de un despliegue de medios espectacular... es decir en el más puro estilo Disney.

Aladino, la auténtica estrella de estas navidades, está por fin entre nosotros. Capcom, experta en versionar para nuestras



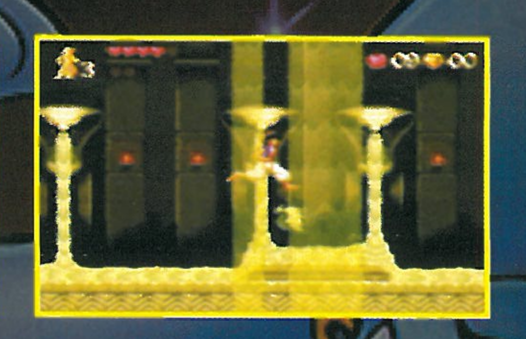




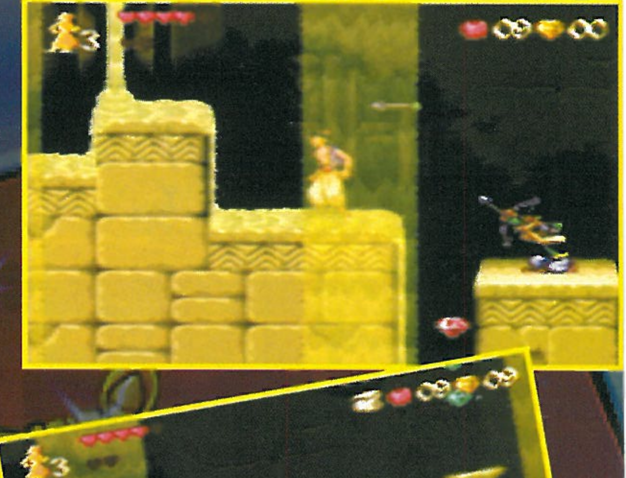
UN JUEGO

consolas los mejores personajes y filmes de Disney, nos ha preparado un cartucho en el que el colorido y la perfección de las animaciones (al igual que los de su hermana mayor, la película) son realmente fascinantes. Lo increíble de todo esto es que Capcom cada vez nos sorprende un poquito más (y de forma positiva, por supuesto). Desde las primeras colaboraciones Disney-Capcom, la calidad ha sido la palabra que mejor calificaba a sus productos. Pero no sólo eso, desde entonces, la espectacularidad de sus productos ha ido "in crescendo", llegando a un punto límite con este "Aladdin" en el que han podido incluir la mismísima banda sonora de la película original. Toda una maravilla en definitiva.





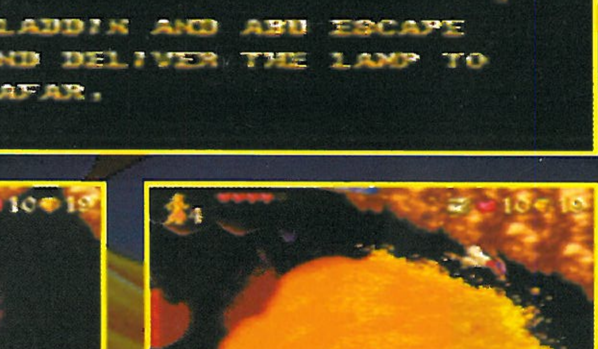


















O GENIAL

















LA HISTORIA

Todos conocéis el argumento de esta épica historia (sobre todo los que ya hayais tenido la oportunidad de visionar el citado film), aunque no esté de más recordaros que vuestra misión será acabar con el malvado Visir que desterró a Aladino, para lo cual cuentas con la ayuda, del genio de la lámpara maravillosa. Rescatar a Jasmine trás una primera y trepidante fase en los suburbios de la ciudad será el primer contratiempo que nuestro héroe encontrará en su intrincado camino. Después, cálidas grutas inundadas de lava, paseos por el maravilloso mundo del Genio de la lámpara, un reconfortante y tranquilo paseo de enamorados, calabozos y, como no, el castillo del Gran Visir, serán, entre otros, los acogedores lugares que debemos recorrer.

LOS ENEMIGOS

Para acabar con ellos podemos utilizar dos sistemas diferentes, uno más convencional y el otro, totalmente original. El primero de ellos, lanzar manzanas, cuenta con el inconveniente de tener que recoger la munición, el

EL GENIO

Si hemos tenido la precaución de recoger el escarabajo de oro (que aparece en todas las fases escondido dentro de uno de los jarrones) accederemos, tras finalizar con éxito este nivel, a la fase de bonus. En ella, cual ruleta de la fortuna, se sortearán cientos de premios: vidas, energía, continuaciones y, como ya te hemos comentado, alguna que otra sorpresa "genial".







segundo, mucho más práctico, consiste en saltar sobre nuestros enemigos describiendo una perfecta pirueta. Las dos, por supuesto, igual de eficientes. Los enemigos con que os toparéis van desde el mirón que asoma por la ventana hasta el mismísimo Visir, entre ellos, matones, arqueros, pajarillos, murciélagos, rios de lava, etc. Lo que en definitiva conocemos como variedad.

Por último, sabiendo de las dificultades que pasaremos para acabar con este cartucho, los señores de Capcom han tenido la brillante idea de incluir unas interesantes fases de bonus (a las que accederemos si previamente hemos recogido el escarabajo de oro) y en las que podremos conseguir vidas, energía, continuaciones y algúna que otra cosa "genial"(¡sooorpresitaaaa!).





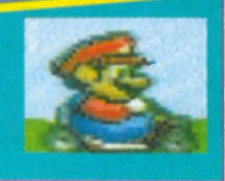




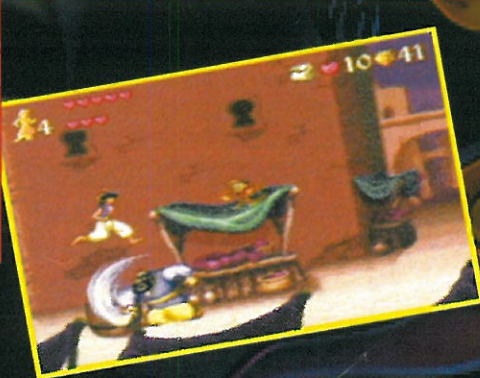
LA CANCION DE AMOR



Al son que marcan las notas del tema de amor (tema central de la película) debemos recorrer, junto a nuestra amada, los cielos de Arabia, en la fase más tranquila del juego. Sin enemigos. Tan solo tú y tu chica. Todo un auténtico detallazo de sus programadores.









SUPERANDO LO INSUPERABLE

Asombrados nos quedamos todos cuando conectamos a nuestra consola la primera versión que recibimos de este cartucho. Ver como se mueven los personajes por la pantalla (con animaciones que superan incluso a las del legendario "Prince of Persia"), con el colorido que tan sólo los señores de Capcom saben utilizar tan genialmente, es una auténtica "pasada".

La música, por supuesto, es un caso a parte. La genial banda sonora de Howard Ashman y alan Menken está aquí, en este cartucho, con un toque electrónico que queda inusualmente bien. Todos los aficionados a las bandas sonoras que hayan disfrutado con la de "Aladdin" tendrán una continuación en este cartucho. Un aspecto, en definitiva, que mantiene el altísimo nivel que hemos observado, en general, en todo el resto del juego. Pocas palabras más podrían explicarte lo que es esto. Sencillamente, cómpratelo.









JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY".

LOS JARRONES

De sus interior se liberarán los más extraños objetos (cuando sea golpeado) Suculenta energía y vidas extras serán algunas de las cosas que puedas encontrar en su interior. Desde ya te recuerdo que su uso va a ser indispensable.











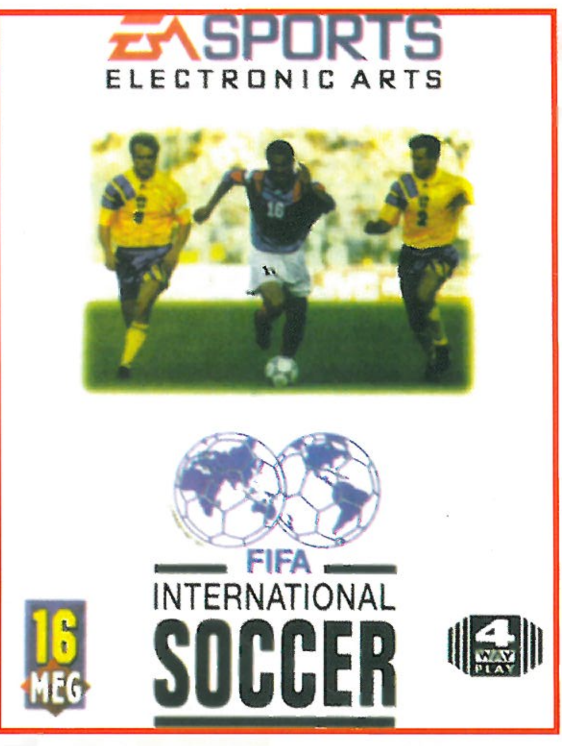


PASARELA

MEGA DRIVE

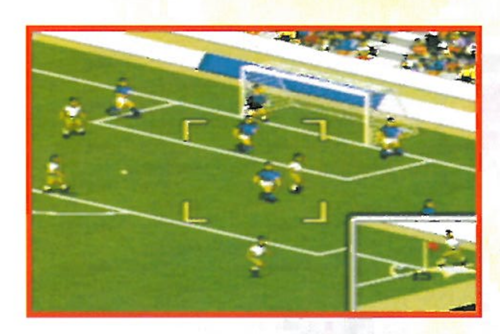
FIFA INTERN

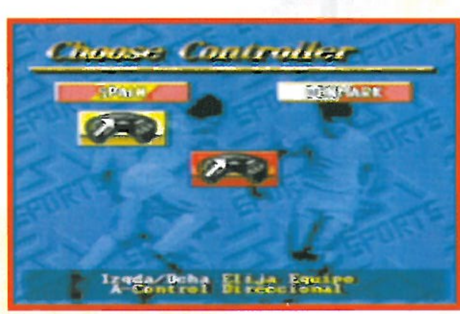
EA Sports está consiguiendo lo que nadie había logrado hasta ahora: crear los mejores y más perfectos juegos deportivos que podamos imaginar. La sorpresa llegó en su día con un título que, aun abordando un deporte tan poco popular en nuestro país como es el fútbol americano, consiguió encumbrarse en lo más alto de las principales listas de éxitos del país. Su nombre era «John Madden Football», título que disfrutó de varias ediciones anuales



más. Después, EA Hockey que, junto con College Football sirvió de puente entre el primer gran éxito de la compañía y el juego que nos ocupa. Cartucho que, desde ya, te aseguro se convertirá en el mayor éxito de ventas, por lo menos en este país.

Pasarela: FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: EA SPORTS
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 a 4





Desde aquellos tiempos en que el clásico «Match Day» apareció para Spectrum, ningún programa o cartucho de fútbol había vuelto a lograr engancharme tanto como lo ha conseguido este «EA Soccer». No es de extrañar. El juego que nos ocupa es, con diferencia, el mejor cartucho de fútbol que jamás se ha hecho, tanto en consola, ordenador o coin-op.

MUCHA ORIGINALIDAD

Para crear un buen juego de fútbol era imprescindible

TACTICAS

Elegir la alineación, táctica y colocación de nuestros jugadores será extremadamente fácil con la ayuda de estos útiles y vistosos menús.
La elección de un sistema ultra-defensivo o super-ofensivo puede decantar la balanza hacia un lado u otro. En definitiva, juega a ser Benito Floro.



ATIONAL SOCCER

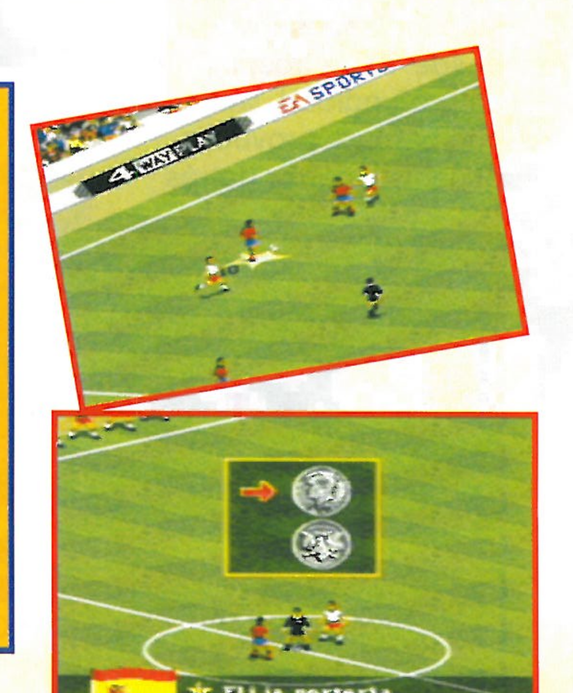
EL MUNDIAL EN TU CASA

ESPAÑOL

Teniendo en cuenta que España es una de las más importantes potencias futbolísticas del mundo, no es de extrañar que los señores de EA Sports decidiesen incluir el castellano entre las lenguas que en este cartucho podremos elegir. Con esta opción, los comentarios del especialista de turno o las estadísticas pre y post-partido serán totalmente diferentes.



conseguir una perspectiva que permitiese tener una visión tridimensional del campo (nunca me he explicado como a la gente le pueden gustar los juegos de fútbol en perspectiva bidimensional). De hecho, la representación isométrica había dado muy buenos resultados en su día («Goal» de Nintendo), permitiendo además una insuperable presentación gráfica. Llegamos al apartado de animaciones: saques de banda, lanzamientos de córner, saques de puerta, faltas y, sobre todo, remates a puerta, son algunas de las indispensables armas que un juego de este género necesita. Todas están aquí, todas y más. Escalofriantes entradas con la plantilla por delante, preciosos remates de chilena, imponentes gestos del colegiado, espectaculares cabezazos, meteóricos lanzamientos desde 50 metros y un sinfín de acciones más







como para llenar un genial cartucho de 16 megas.



ESTO ES... FUTBOL

Un juego de fútbol no es sólo gráficos y animaciones. Un juego de fútbol es, ante todo, eso... un juego. Poder crear jugadas espectaculares es algo indispensable, lanzar desde 40 metros, meter pases en profundidad, lanzar faltas con barrera, provocar penaltis y correr detrás del arbitro cuando este te pite un injusto fuera de juego son algunas de las cosas que marcan la diferencia entre este y otros cartuchos, Por último, las más modernas normas de la International Board se dan cita aquí con algunas mucho más antiguas (aunque algo olvidadas). La cesión al portero con el pie no esta permitida, mientras que el fuera de juego se nos presenta como una posibilidad más (podemos elegir si estos serán señalizados o no). Penaltis, faltas, córners, expulsiones, tarjetas, cambios y un largo etcétera de reglas, a cada cual más innovadora.

A BOMBAZO LIMPIO

Lo que veis en la pantalla que acompaña a este texto es la consecuencia de un impresionante lanzamiento desde cuarenta metros. Lanzar faltas como Hierro o como Koeman no será ningún problema con la ayuda de este juego.



ESTO ES... EA SPORTS

Comentados todos los aspectos importantes del juego, tan sólo nos queda esperar que los Reyes Magos sean buenos contigo este año y te regalen este magnífico «FIFA International Soccer». Quedarte enganchado a este juego no será nada complicado, por ello te recomendamos que a partir de ahora organices mejor tu tiempo libre y de trabajo. Sin un buen control, el juego te puede absorver totalmente. Un cartucho, en definitiva, que te trasladará al magnífico mundo del deporte rey.

A LO ROBINSON

Como si de una retransmisión televisiva se tratase, el comentarista de turno aparecerá para aportarnos una pequeña introducción al partido. Un par de estadísticas más completarán el paso previo a la elección de tácticas y sorteo de campos.



Ya no te será necesario desplazarte a ningún estadio para poder escuchar a cien mil personas gritando y cantando; tan sólo deberás conectar este juego a tu Mega Drive y dejar que el ambiente y las jugadas espectaculares te hagan vibrar como lo han hecho conmigo. Lo mejor de lo mejor.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ.

"MAY".





¡El más voraz,
el más furioso...
el más diablo
de TazMania!
BOTTOMLESS PIT AHEAD
TAZ-MANIA
ACME
PANTALLAS VERSION SUPERNINTENDO
T•HQ International
Original Nintendo Seal of Quality
GAME BOY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Su padre, su hermana Molly y el pequeño JAke se han perdido. TAZ, la criatura más hambrienta y revoltosa del barrio ha perdido a su amada familia. Todos han sido secuestrados... ¡y el rescate sólo depende de TAZ!
Juega con TAZ-MANIA y lleva a tu joven heroe por miles de correrías si límite a través de la jungla y el desierto hasta encontrar a su familia. Evita terribles obstáculos y también a tus terribles enemigos.
TAZ-MANIA CHARACTERS AND LOGOS ARE TRADEMARKS AND COPYRIGHT OF WARNER BROS., A DIVISION OF TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993
T•HQ INTERNATIONAL™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF T•HQ INC. © 1993
T.HQ INC SOFTWARE © 1993 SUNSOFT OF AMERICA
NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

GAME BOY

DANIEL E



Con la experiencia que Ocean tiene en hacer versiones de films de éxito, lo lógico era que esta nueva adaptación saliese tan buena como las anteriores.

Si tuviste la oportunidad de disfrutar con la versión Super Nintendo de este juego, estás de enhorabuena, la adaptación para tu Game Boy es, salvando las diferencias obvias, tan buena como esta. Esto, obviamente, no es de extrañar.



Pasarela:
DANIEL EL TRAVIESO
Consola: GAME BOY.
Compañía: OCEAN.
Distribuidor:NINTENDO.
N. Jugadores: 1

TRAVESURAS

A la versión para Super Nintendo de está simpática película va unida, como siempre, una versión Game Boy que va a dejar contentos a esa gran "minoría» que son los usuarios de las portátiles. Si todas las versiones son así, bienvenidas sean.



¿El secreto de su éxito? Bueno, es sencillo, facilidad de manejo, buenos gráficos, mejores animaciones y un sistema de juego que enganche al LCD.
Es la tarjeta de presentación de una compañía que ya nos tiene acostumbrados a lo mejor (cosa poco habitual).

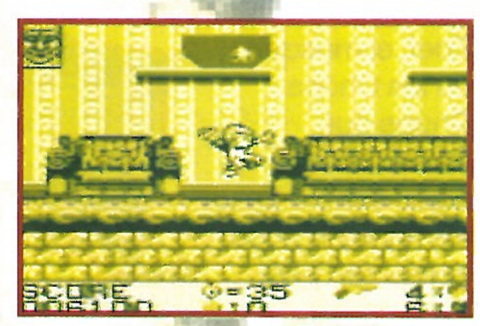
DE TRAVESURAS

Aunque de hecho se pudiese pensar lo contrario, en este juego no debemos hacer

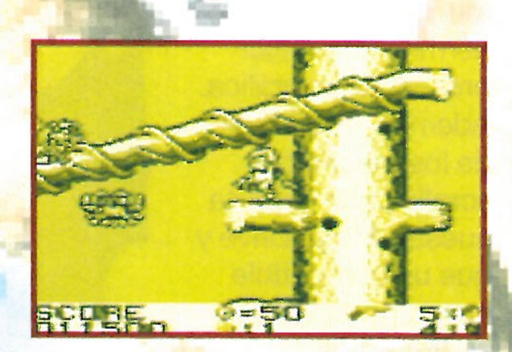
EL TRAVIESO

más travesuras de las que se puedan hacer en cualquier otro arcade. Debemos limitarnos a recorrer los distintos niveles (la casa del Sr. Wilson, el parque, etc.) y realizar el trabajo que se nos encomienda al comienzo de cada nivel (en el primero es algo tan sencillo como buscar las llaves de la casa para escapar de esta por la puerta).
Daniel, aparte de poseer un potente salto tendrá, además, la oportunidad de practicar tiro con su tirachinas, algo

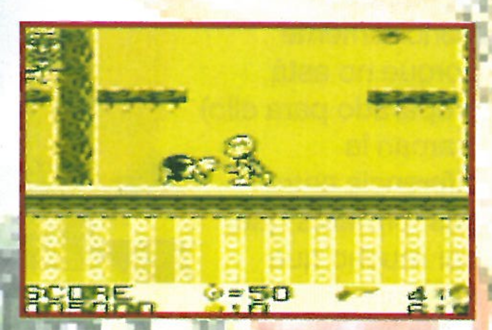


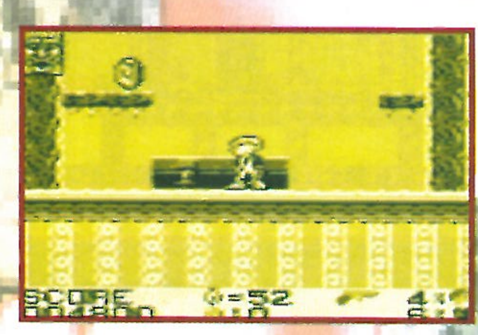


PORTATILES









tremendamente útil, teniendo en cuenta la gran cantidad de enemigos que pueden llegar a juntarse en la pantalla.
Por lo demás, lo de siempre, «ítemes» repartidos por todos los niveles, con vidas, energía y demás ayudas que en todo juego de este tipo debemos encontrar.

NUESTRA OPINION

Como has podido comprobar, el cartucho en cuestión no aporta nada nuevo a este loco mundo de los videojuegos. Nada, excepto una cosa: adicción. Adicción a tope en un cartucho que, como ya te hemos comentado, se apoya en unos muy buenos niveles técnicos, además de utilizar el nombre de un simpático (para algunos) y conocido personaje de cómic como es Daniel el Travieso.



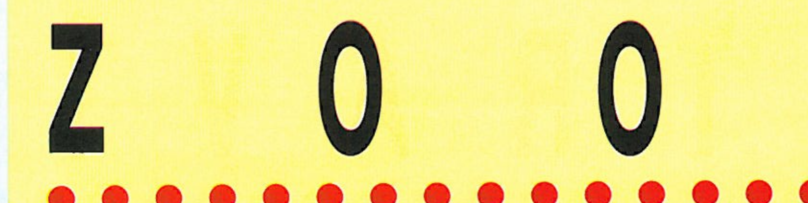
Ya sabes, si quieres realizar alguna que otra travesura, hazte con él. Además de pasártelo en grande, serás menos peligroso.

EDUARDO MANOSTIJERAS



PASARELA

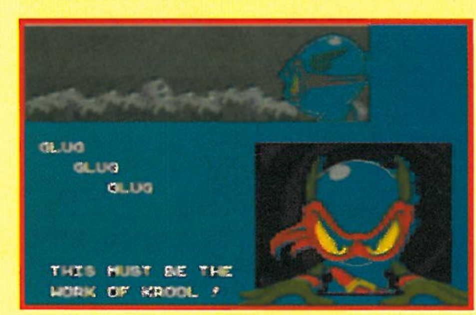
MEGA DRIVE



ZOOL

Pasarela:
ZOOL
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: GREMLIN.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1

Gremlin y los «Chupa Chups» vuelven a la carga , esta vez en nuestra Mega Drive, con el ya archiconocido mosquito del antifaz Zool. Aunque pasase sin pena ni gloria por el resto de formatos, la excelente calidad que atesora esta versión para Mega Drive es una garantía de diversión que estamos muy poco acostumbrados a encontrar.





Zool, el mosquito de los Chupa Chups que apareció hace algún tiempo en un formato tan poco apropiado para los arcades como es el PC, vuelve a la carga en nuestra Mega Drive con la pretensión de quitarse la espina clavada que le quedó tras su pequeño fracaso con los compatibles.

En esta ocasión la cosa ha cambiado considerablemente, la baja resolución que ofrece un PC en su modo de máximo colorido ha sido suplido por una resolución mucho mayor que permite una mejor presentación gráfica. Además, la utilización de los magníficos scrolles que soporta nuestra Mega Drive y que un compatible nunca podría llegar a ofrecernos (sencillamente porque no está preparado para ello) marcan la diferencia entre dos formatos que, por mucho que me empeñe en estas líneas, nunca podrán compararse (cada uno esta hecho para lo suyo). Pegadme un pequeño









EL MOSQUITO DEL ANTIFAZ

tironcillo de orejas, si os parece.

EL CLASICO ARCADE

No es penséis, en cualquier caso, que aquí vais a encontrar un juego absolutamente diferente a todo lo demás. Para nada, conformaros con un clásico arcade (al más puro estilo Sonic) en el que debéis recorrer los más dulces lugares (observad las pantallas) junto a un rapidísimo, aunque también un tanto desconcertante, «scroll».

Con la única ayuda de su potente salto y su habilidad para escalar paredes con suma facilidad, debemos ir en busca de nuestro amigo (o enemigo) de final de fase. Aunque también tengamos la posibilidad de lanzar pequeños proyectiles, la frenética actividad



que se respira en el ambiente nos va a obligar a correr como desesperados en busca de la salida. Así pues, de poco nos van a servir nuestros queridos proyectiles.

LA CONFIRMACION

«Zool» para Mega Drive sirve como confirmación a un juego que en su día debía haber cosechado muchos más éxitos. No pensamos que en nuestra Mega Drive vaya a batir records de venta, pero su impecable realización gráfica y sonora se merece, por lo menos, el reconocimiento de todos los consoleros. Quizás no sea el arcade que





todos estamos esperando, pero cumple con su cometido a la perfección. Diviértete todo lo que quieras y más, aunque antes eso si, deberás acostumbrarte a su frenético scroll. Divertido.

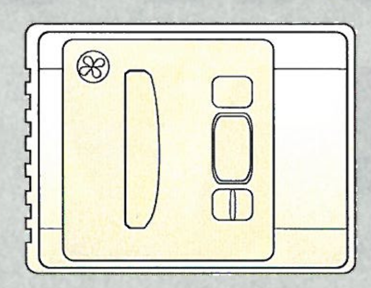
EDUARDO MANOSTIJERAS

● ● ● ●



PASARELA

SUPER NINTENDO



GOOF TR

Pasarela: GOOF TROOP
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: NINTENDO.
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1 ó 2



Ahora que estamos atravesando el más crudo de los inviernos que nuestras jovenes mentes recuerdan, no está de más marcharnos de paseo al Caribe junto a nuestro amigo Goofy, en busca de las más tropicales y excitantes aventuras, en busca del tesoro de Spoonerville...

Capcom vuelve a nuestra Super Nintendo de la mano de un nuevo personaje de la todopoderosa Walt Disney. En esta ocasión le ha tocado el turno al simpático Goofy, aquel maravilloso personaje que nos hizo disfrutar como enanos con el más

ISLAND MAP





CALOR TR

ROOP









Detalles aparte, Capcom continua, de esta manera, su particular asociación con Disney, creando un cartucho en el que, como en sus anteriores títulos, predomina el colorido y las magníficas animaciones. Si hace ya algún tiempo que sientes la necesidad de encontrar un juego que te llene, no lo dudes, aquí vas a encontrar unas magníficas cualidades técnicas y un desarrollo que te enganchará por completo a tu consola, y en el que además deberás hacer uso de tu inteligencia.



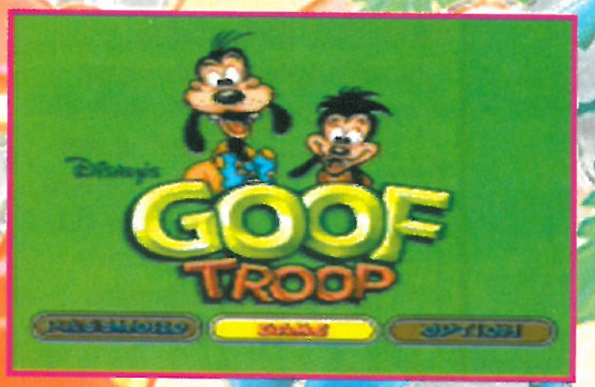


desternillante corto animado de toda la historia: las famosas olimpiadas de Goofy.









ROOPICAL

BARRILES



Para acabar con nuestros amigos los piratas no esta nada mal.

GANCHO



Evitar arroyos y profundos pozos con la ayuda de esta herramienta no será una actividad excesivamente complicada.

PALA



Quizás encuentres objetos útiles con la ayuda de este moderno artilugio. Si no sabéis como utilizarlo, buscar en la enciclopedia.

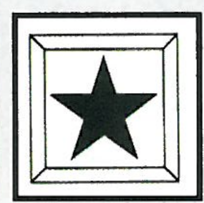
TABLON

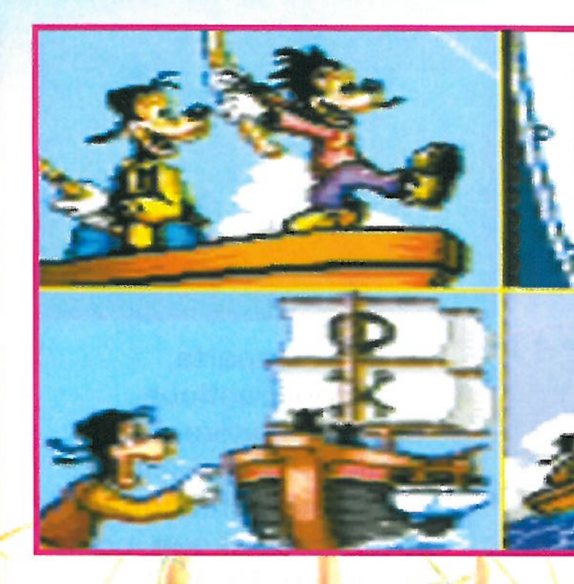


Algún que otro puente en ruinas podremos encontrar en nuestro camino. Con la ayuda de este tablón, semejante obstáculo será ridículo.

BLOQUE ESTRELLA

Colocándolos en el lugar correcto podremos abrir las puertas del cielo. Bueno, y quizás de algún otro sitio más cercano.













DE PUZZLES

Abandonados a la suerte, en un mundo laberíntico y con la única ayuda de nuestras manos que pueden coger, dejar y empujar objetos, debemos plantearnos la forma de escapar de cada nivel. Para llevar esto a cabo, disponemos de los objetos que os comentamos aparte, con ellos, podremos construir puentes sobre caudalosos









rios, cavar para encontrar objetos imprescindibles, alumbrar oscuros pasadizos y un largo etc. que, como ya te hemos dicho, te comentamos aparte. Además de esto, para abrir ciertas puertas necesitaremos de nuestro ingenio, colocando los bloques de estrella en los interruptores adecuados que, una vez activados, dejarán entreveer la salida hacia un nuevo nivel.

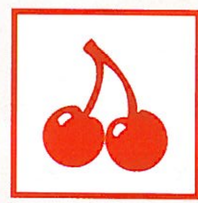
GOOF TROOP

VELA



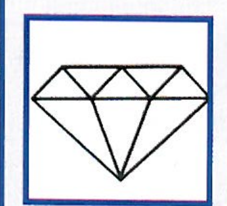
Como me imagino que ya habréis deducido, este artilugio (tan poco conocido) sirve para iluminar los oscuros y tenebrosos lugares que tendréis que atravesar. ¡Me da corte tener que explicar estas cosas!

CEREZAS



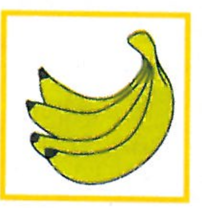
Con las cerezas, el nivel de energía de Goofy se incrementará en una unidad. ¿A que estas esperando para recogerlas, hombre?

DIAMANTES



Recógelos y podrás conseguir continuaciones extras o, lo que es lo mismo, nuevas oportunidades para llevar a buen puerto tu aventura.

CEREZAS Y PLATANOS



Con las cerezas, el nivel de energía de Goofy se incrementaba en una unidad. Con los plátanos, este incremento será de dos unidades.

LLAVE

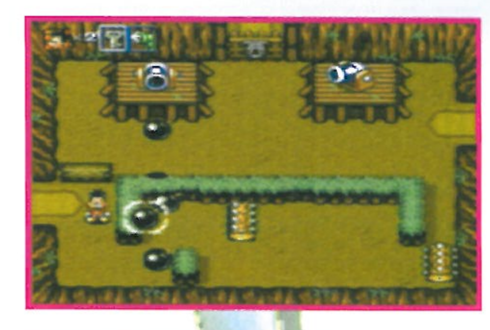


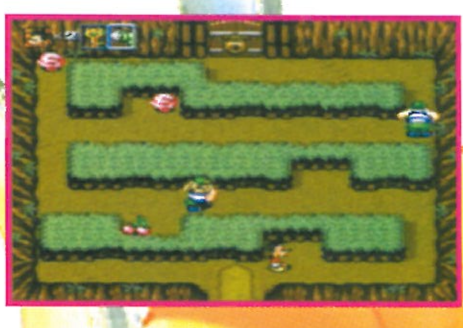
La pregunta del millón: ¿para que sirve este objeto? tic-tac-tic-tac. ¡¡¡ Tiempo!!! Para abrir la puerta... eso si, que se corresponda con esta llave, por supuesto.

CAMPANA



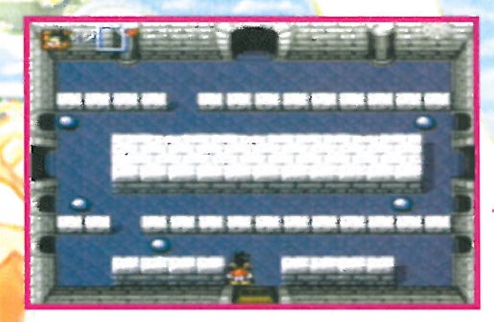
En ciertos momentos puede ser deseable que los piratas de turno sepan en que lugar te encuentras. Agita la campana y tus deseos se harán realidad.











Por supuesto, los piratas de la isla Spoonerville no están muy contentos con tu presencia en la isla, por ello, se han puesto en alerta para intentar evitar, de la forma que sea, que un intruso como tú se lleve su ansiado tesoro.

UN JUEGO GENIAL



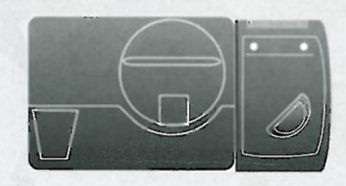
Como todas las producciones Capcom-Disney, este Goof Troop se caracteriza por conseguir llevar a la pantalla de tu consola toda la simpatía y colorido de los personajes de Disney. Haciendo uso de una perspectiva tan extraña como en incontables veces utilizada, se nos permite tener un control total de la situación, permitiendo así que la adicción, aspecto muy trabajado en este cartucho, alcance cotas realmente asombrosas. Un auténtico juegazo, en definitiva, que sigue la norma impuesta desde siempre por los estudios Disney: calidad, calidad y calidad. Desde luego, con Capcom, lo están consiguiendo. Diviértete con Goofy.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ.
"MAY"

VALORACION

JUGABILIDAD	96
MOVIMIENTOS	93
GRAFICOS	94
SONIDO	93
ORIGINALIDAD	92
TOTAL	94

MEGA CD



PASARELA: SEWER SHARK
CONSOLA: MEGA CD
COMPAÑIA:
DIGITAL PICTURES / SONY
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA
N. JUGADORES: 1



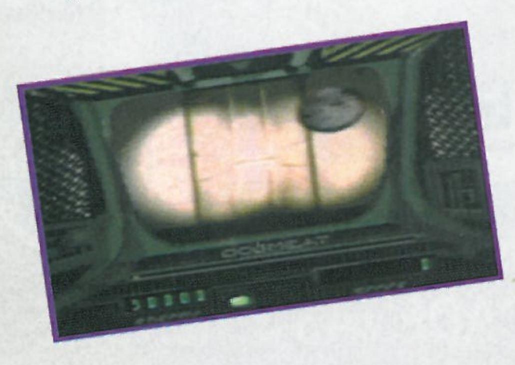


SEWE





Con este título queda demostrado que acabamos de entrar de lleno en una nueva y alucinante era para el videojuego. Con este título queda también claro que ya no es suficiente con tener unos buenos artistas gráficos; ahora, hacen falta buenos directores, buenos actores y los más sofisticados efectos especiales.



Atrás quedaron aquellos años en los que nuestro personaje protagonista era un amasijo de pixels creados a partir de la mano de un genial grafista. El cariz que ha tomado el mundo del videojuego en los últimos años y, sobre todo, las aun increibles cantidades de dinero que este mueve, han permitido que casas como LucasArts (máximo exponente en creación de aventuras) gaste mas de un millón de dolares en cada una de sus superproducciones (Monkey Island II, Indiana Jones, etc.). Habéis oido bien, un millón de dólares (algo así como ciento treinta millones de pesetas), una cantidad que hasta hace muy poco no superaban muchas de las producciones cinematográficas de este nuestro querido país.
Todo esto viene a cuento a raiz de la presentación de este cartucho. Actores reales, compositores, director de iluminación, especialistas en efectos especiales y, por supuesto, un director, son algunas de las más de cien personas que han trabajado en este proyecto. Recrearse con la presentación de este cartucho es como estar viendo «La Guerra de las Galaxias» (título que más tarde saldrá de nuevo a escena por otros motivos).

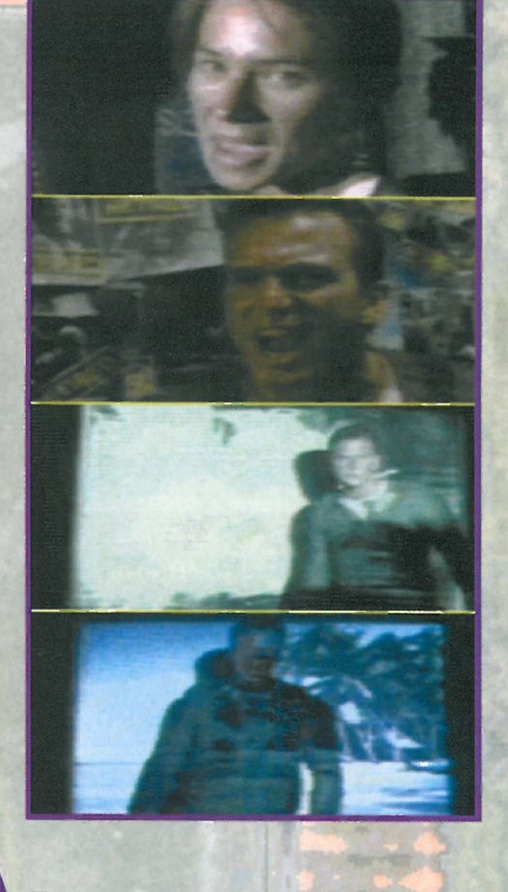
CINCO MINUTOS DE EMOCION...

Cinco minutos de emoción es lo que nos espera tras introducir el CD en nuestra Mega Drive. Una chica, unas palabras, una foto, un hombre histérico, la descripción de la historia, la presentación de los personajes y el despegue a bordo de nuestra nave en unas secuencias que deberían pasar a la historia del videojuego por su perfección, su dramatismo y su magnífica banda sonora.
Una auténtica obra de arte

ER SHARK







EN LOS LIMITES DE LA REALIDAD

que debería ser nominada para los Oscars de este año.

...Y UNO DE DIVERSION

Por desgracia, una vez despeguemos a los mandos de nuestra nave lo único que nos quedará será aburrimiento y más aburrimiento. Conducir nuestra embarcación por unos estrechos túneles a velocidades de vértigo es algo realmente espectacular (si además está tan bien hecho como lo está este), pero dedicarnos única y exclusivamente a destruir unas extrañas ratas y algún que otro murciélago con la ayuda de una desobediente mirilla no nos parece del todo divertido.

Estamos con el problema de siempre, mucha -pero mucha- espectacularidad y muy poca jugabilidad. Si este juego hubiese sido diferente en su desarrollo, habría sido una auténtica obra de arte, y quien sabe si hubiera alcanzado el título de uno de los«mejores juegos de la historia».
Nos quedamos con la duda.

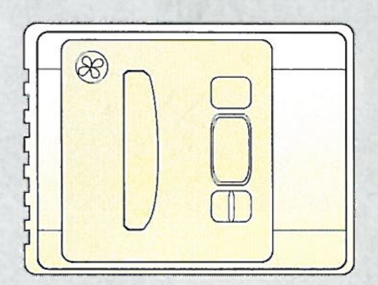
Doctor Jones

LOS TUNELES

¿Os suenan? ¿Se parecen a los de cierta película de finales de los 70? no os extrañeis, sus diseñadores son los mismos que crearón aquellos pasadizos por los que se deslizaba el joven Skywalker con su Ala-x en busca de la destrucción de la estrella de la muerte. Curioso ¿No?



SUPER NINTENDO



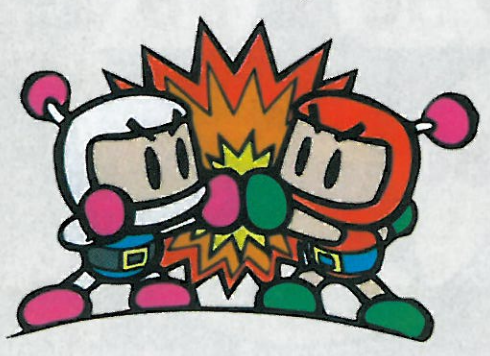
PASARELA:
SUPER BOMBERMAN
CONSOLA:
SUPER NINTENDO
COMPAÑIA:
HUDSON SOFT / SONY
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA
N. JUGADORES: 1 a 4

S U P E R I



A BOMBAZ

Muchos somos los que nos hemos dejado los dineros en esta máquina un viernes por la noche, mientras nuestras chicas nos miraban asombradas con un refresco en la mano. Un refresco que iba a ser el primero y casi el último, ya que todo nuestro potencial económico se iba a quedar en la dichosa máquinita.



El protagonista del juego en cuestión no es otro que nuestro amigo Super Bomberman, un ex-artificiero de la policia Nacional cuya obsesión son las bombas. Hasta tal punto llega su obsesión por tan inofensivos artefactos, que ha decidido, junto a tres amigos más, encontrar al responsable de que los arbitrajes de fútbol en este país sean tan malos (por mencionar un tema que parezca insolucionanble). Para conseguirlo, deberá atravesar una cantidad casi infinita de niveles achicharrando a todo aquello que no nos demuestre excesiva confianza.
Dividida en algo más de una decena de sub-fases, cada nivel de los seis que debemos recorrer posee sus propios





BOMBERMAN





enemigos (que por cierto, no son pocos) así como un gigantesco, horripilante y esqueroso enemigo de final de fase.

LAS REGLAS

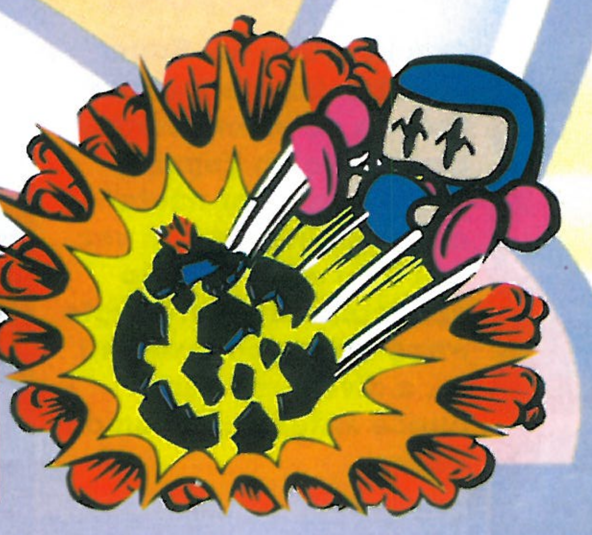
Para acabar con nuestros enemigos, contamos con un arsenal infinito de bombas

ZO LIMPIO

que podremos colocar en cualquier punto de la pantalla que, por supuesto, no esté ocupado. Una vez colocada la bomba, esta explotará en pocos segundos (ten mucho cuidado de no pararte cerca de ella), provocando que su onda expansiva destruya todo aquello que se encuentre pegado a esta (da igual que este al norte, al sur, al este o al oeste de la bomba). En principio, tan sólo podemos colocar una bomba a la vez, al tiempo que la onda expansiva de nuestras bombas será muy pequeña. No te preocupes, durante todo el juego saldrán decenas de items (escondidos tras los bloques de obstáculos) que te proporcionarán, entre otras ventajas, la posibilidad de













colocar hasta diez bombas a la vez, una onda expansiva mayor e, incluso, una super-bomba que al explotar arrasará prácticamente con todo lo que se encuentre en la pantalla. Vamos, que como veis, el juego, en principio, promete, ¿no?

RICO, RICO

Como diría el más famoso chief de todos los tiempos, este juego está «rico, rico». Partiendo de la base de que este cartucho es una versión para Super Nintendo de una super-adictiva máquina recreativa, y concluyendo con los magníficos y super-coloristas gráficos, los simpáticos personajes (tanto protagonistas como enemigos), las pegadizas músicas, los perfectos movimientos, las mejores animaciones, la hiper-adicción que proporciona, el no tener que gastarte cinco duros cada vez que quieras jugar con él, el simpático muñeco que nos regalo Hudson Soft y... ¡la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez!, hacen de este cartucho una auténtica joya que, aunque sencillo en su concepto general, se porta como lo haría todo un super ventas. ¡Ojala él también lo sea!, así, la vida sería justa por una vez.

● ● ● Eduardo Manostijeras

HASTA 4 JUGADORES

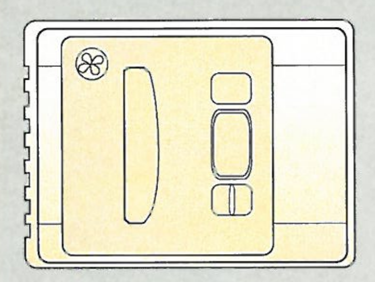
Con la ayuda del Super Multitap (periférico que todavía no se encuentra disponible en España) podremos jugar hasta cuatro chiflados a la vez. Tan sólo es necesario conectar a este artefacto otros tantos control-pad y... a divertirse como nunca antes lo habiamos hecho.



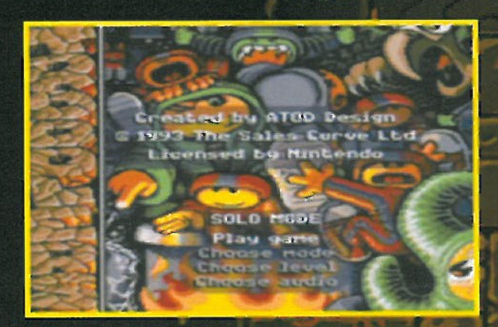


PASARELA

SUPER NINTENDO



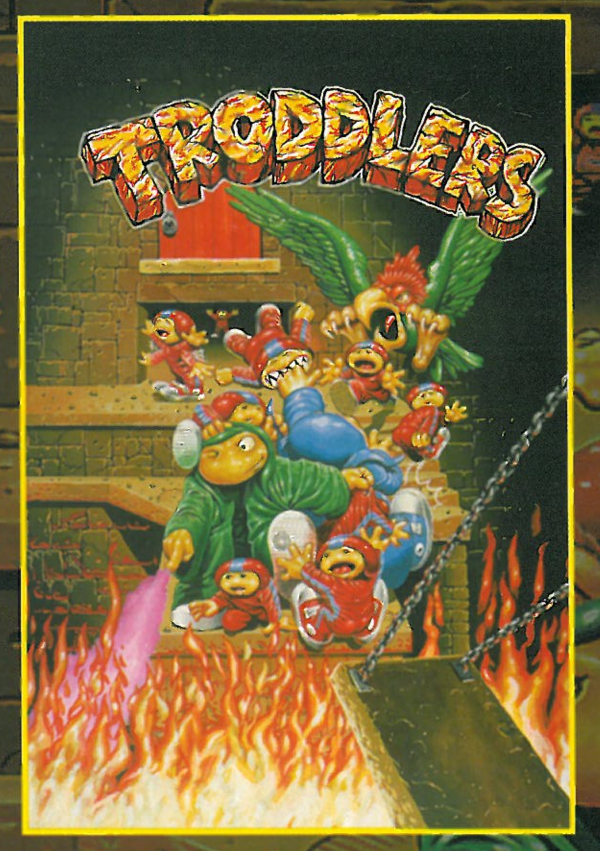
Pasarela: TRODDLERS
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: STORM
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1 ó 2











PEQUEÑOS Y

Aunque el parecido de este juego con el ya clásico «Lemmings» sea más que asombroso, debemos reconocer que, por lo menos, ha introducido un sistema de juego original y a la vez bastante diferente. Lo suficiente para olvidarnos de odiosas comparaciones, y calificar a este cartucho como lo que es: un muy buen juego.

Storm vuelve a la carga con un cartucho que, de no ser por los antecendentes del mundo del videojuego, podría haber alcanzado un lugar de renombre en la ya dilatada historia del software. Que no sea así no es exáctamente culpa suya, sino más bien de unos pequeños seres que se le adelantaron en el tiempo, cosechando todos los éxitos posibles. Nos referimos, por supuesto, a los «Lemmings», título que casi se ve superado en esta ocasión por este «Troddlers» gracias, ante todo, a la continuidad y dinámica que este juego posee.

SALVA A LOS HUMANOS

Aunque no sabemos exáctamente que son, si sabemos que llevan una llamativa escafandra y que su obsesión es salvar a los "estúpidos" humanos de una muerte más que segura. También sabemos que con la ayuda de sus potentes brazos pueden guardar los bloques de piedra que aparecen en la pantalla, los cuales podrán colocar posteriormente en cualquier zona de la pantalla (siempre y cuando esta esté a

TRODDLERS

su alcance). Bien, ahora sabemos lo que pueden y no pueden hacer pero, ¿cómo demonios salvan a los tristes humanos? Bueno, pues esta explicación tiene miga aunque, básicamente, podemos decir que los humanos (sorprendentemente parecidos a los Lemmings) se moverán continuamente por los bordes de los objetos y paredes, esto es, en una pantalla vacia, nuestro humano recorrería primero el suelo, después escalaría por la pared, continuaría por el techo y llegaría al punto de partida tras descender por la pared izquierda. Parece complicado de entender , pero en realidad es bastante sencillo (!).



STORM Y SUS TRODDLERS

Ahora, tan sólo queda mover los bloques de piedra de un lado a otro para conseguir guiar hasta la puerta de salida al número de humanos que el ordenador nos ha indicado al principio.
Esto es, más o menos, lo poco o mucho que debemos hacer en este original juego.
Ambientado con una música realmente simpática y pegadiza, debemos recorrer cerca de un centenar de niveles en busca de más y más humanos (en algunas fases nuestro objetivo será recoger simplemente gemas).
Queda todo dicho, si te gustarón los famosos «Lemmings» estás de enhorabuena, con una presentación y realización tan magníficas como la de este cartucho es fácil divertirse.
Si todos los juegos estuviesen igual de bien hechos que este, todo sería muy diferente.
Excelente.

EDUARDO MANOSTIJERAS











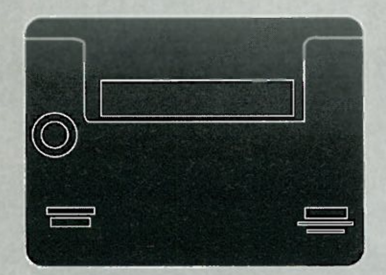






DIVERTIDOS

MASTER SYSTEM II



ALADINO

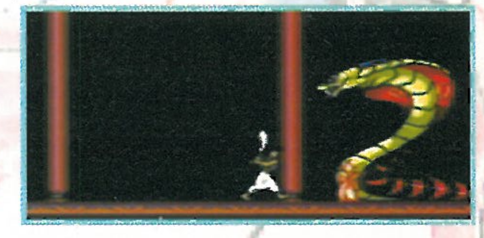
Pasarela:
ALADINO
Consola: MASTER SYSTEM
Compañía: SEGA
Distribuidor:SEGA.
N. Fases:7
N. Jugadores: 1

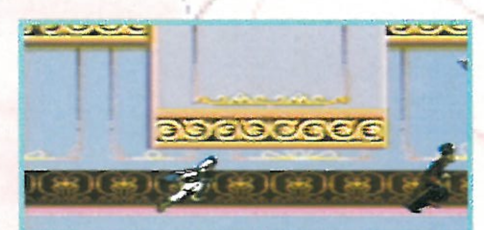


Sega, trás el enorme éxito que aun sigue cosechando la versión Mega Drive de esta película, nos presenta, por fin, una magnífica adaptación para Master System caracterizada, principalmente, por sus sobresalientes gráficos, sonidos, animaciones y músicas.

Aunque el último éxito de Walt Disney, «Aladdin», se presentase fuera de los Estados Unidos con un año de retraso, el mundillo del software ha preferido esperar ese tiempo y presentar en Europa la versión consolera de dicha película, ayudándose así del revuelo que el film está ahora provocando. Así pues, nos encontramos con un



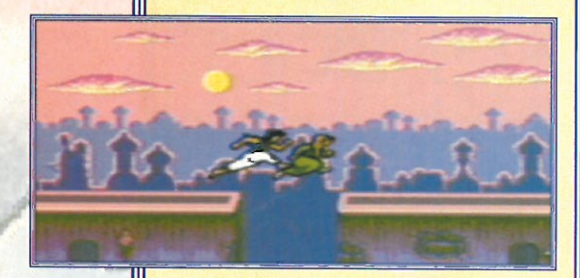






UN GENIO LL

LA CIUDAD

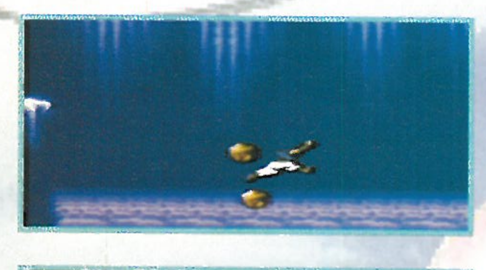


Aquí comenzará tu andadura por la tierra de las mil y una noches. Una carrera contra el reloj por las calles, dará paso a una espectacular fase en los tejados que te dejará con la boca abierta. Aquí, lo único que conseguiras, será perder a Jasmine.

TU Y JASMINE



Este es el momento que estabas esperando. Tú y Jasmine solos, en la alfombra mágica, sobrevolando los cielos de la bella Arabia en busca de ese instante en el que por fin te decidas a... besarla. Ciertamente enternecedor.





producto mucho más acorde con el mercado europeo en el que la violencia y la dificultad se ven moderados de forma considerable (aunque, como es obvio, en un juego de Disney nunca encontremos esa violencia que tanto parece gustarle a los americanos), características que, unidas al acabado final del producto, nos dejarán con un dulce sabor de boca que toda producción de la más importante fábrica de sueños se merece.

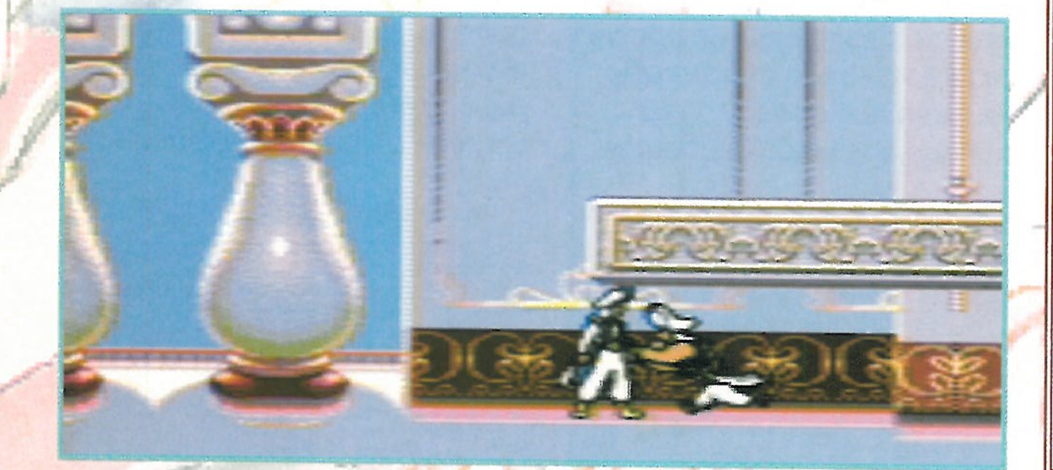
EN LA PIEL DE ALI

Con juegos como este se puede comprobar que nuestra

LA CUEVA

Interminables abismos, impresionantes tesoros y algún que otro rio subterraneo son algunos de los obstáculos que te separan de tu primer paseo a «lomos» de la alfombra voladora.





AMADO ALADINO

Master System nunca quedará relegada al baúl de lo recuerdos. Un arcade en toda regla que nos hará vibrar con siete fases en las que podremos encontrar de todo, desde carreras contra el reloj hasta una épica lucha contra el mismísimo Visir, pasando, por supuesto, por la tranquila y «enamoradiza» fase de la alfombra voladora. Todo ello de la mano de nuestro apuesto principe Ali, un principe un tanto limitado que tan sólo nos permitirá correr y saltar (aunque en ciertos momentos de la aventura pueda llegar a lanzar alguna que otra piedrecita).

De las siete fases que debemos atravesar, tan sólo las dos primeras están divididas en varios escenarios. Dos subfases en el primer nivel con nuestra querida Jasmine y otras tres en el segundo nivel, esta vez con nuestro inseparable mono, nos separan de las cinco últimas







LA ALFOMBRA

Un vertiginoso nivel, más parecido a una carrera de coches, en el que nuestra habilidad y reflejos serán un elemento importantísimo a tener en muy en cuenta.
Al más mínimo fallo podrías dejarte la cabeza en alguna de las estalactitas que cuelgan del techo de la cueva.



EL PALACIO I

Tu primera visita al palacio del Visir no tendrá otra utilidad que la de dejarte deslumbrado por la belleza del mismo. Con un poco de habilidad no deberías tener ningún problema para pasar con éxito hasta la siguiente y romántica fase...











fases en las que la dificultad bajará muchos enteros.

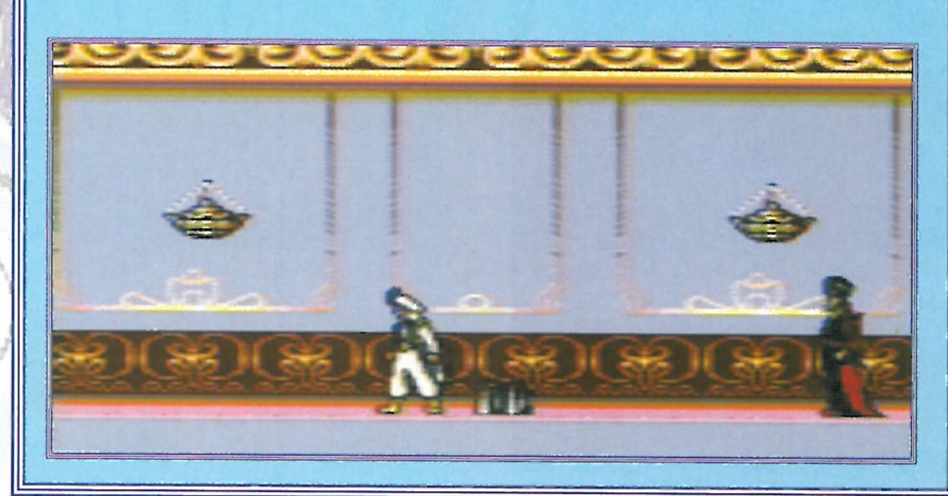
TU MASTER SYSTEM Y TU

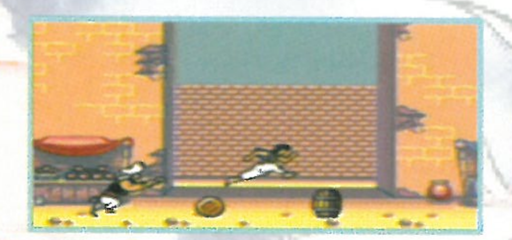
Con juegos como este se alegra uno de poseer una Master System. Conseguir las magníficas animaciones que se han logrado con este cartucho no parece tarea fácil, aun así, sus programadores han recreado, con todo lujo de detalles, ese aspecto al que tanta importancia otorga la productora de animados. Como muestra, un botón: la sub-fase 1-2 en los tejados de la ciudad es de lo más espectacular que hemos visto en una Master System. Un efecto de profundidad en los edificios que te dejará con la boca abierta.
Un juego, en definitiva, que ayudado por las magníficas músicas de la película (o un amago de estas) completa un magnífico expediente en el que la nota final podría ser, perfectamente, un mayúsculo sobresaliente.
Sólo para tu Master System.

EDUARDO MANOSTIJERAS

EL PALACIO II

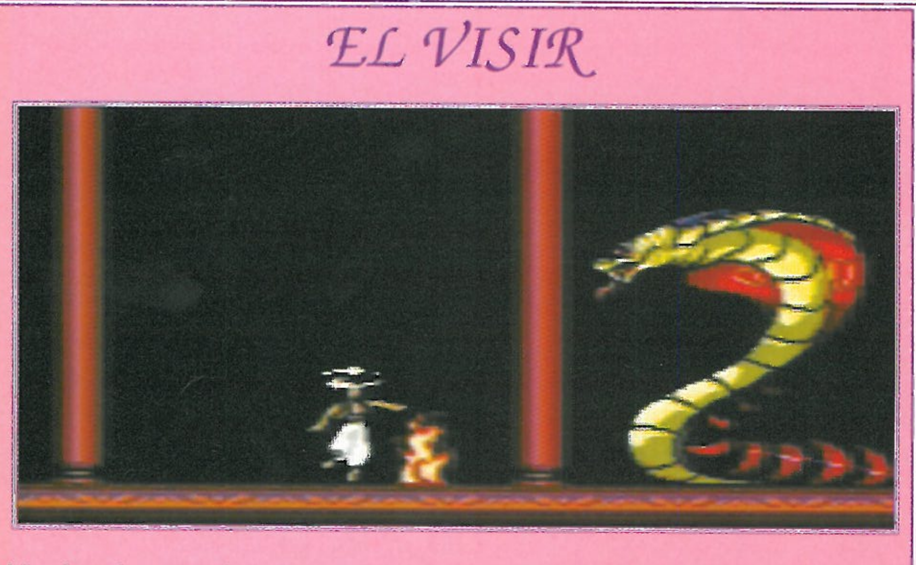
De vuelta a la acción, nos encontramos de nuevo en el palacio del Visir, aunque esta vez le tengamos delante de nuestras narices soportando la más poderosa magia que este es capaz de generar. Este es el último escollo a salvar antes de enfrentarnos por fin con...







EL VISIR

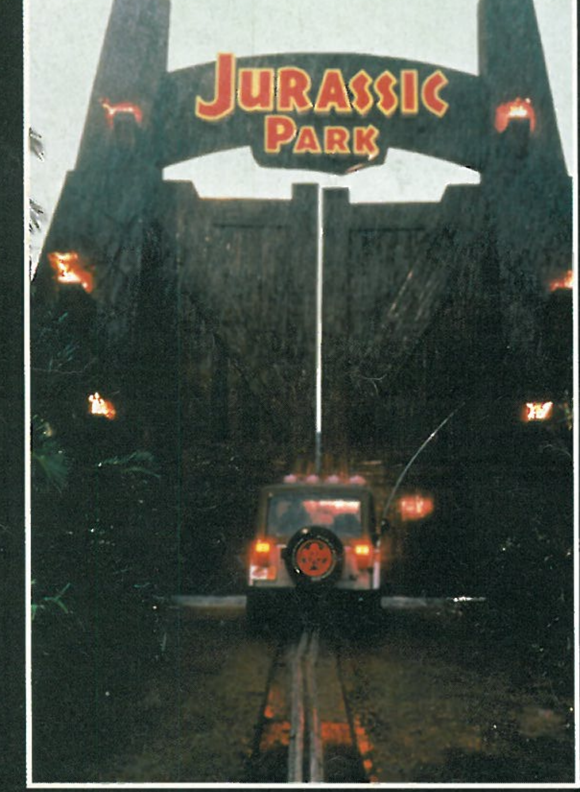


Haciendo uso de su magia, este se transformará en una impresionante e inmensa cobra a la que debemos destruir. Yo todavía no lo he conseguido, pero tú, sabiendo lo que te ha costado llegar hasta aquí, no dejarás pasar tu oportunidad. Además, la vida de Jasmine está en juego.



¡¡PIDE TUS DINOSAURIOS GRATIS AL COMPRAR TU CARTUCHO DE SUPER NINTENDO!!







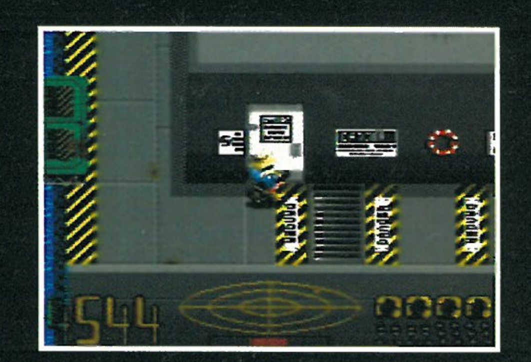














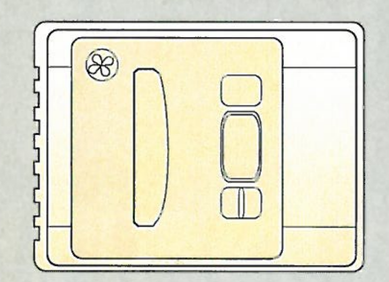


ArcadiA
software, s.a.

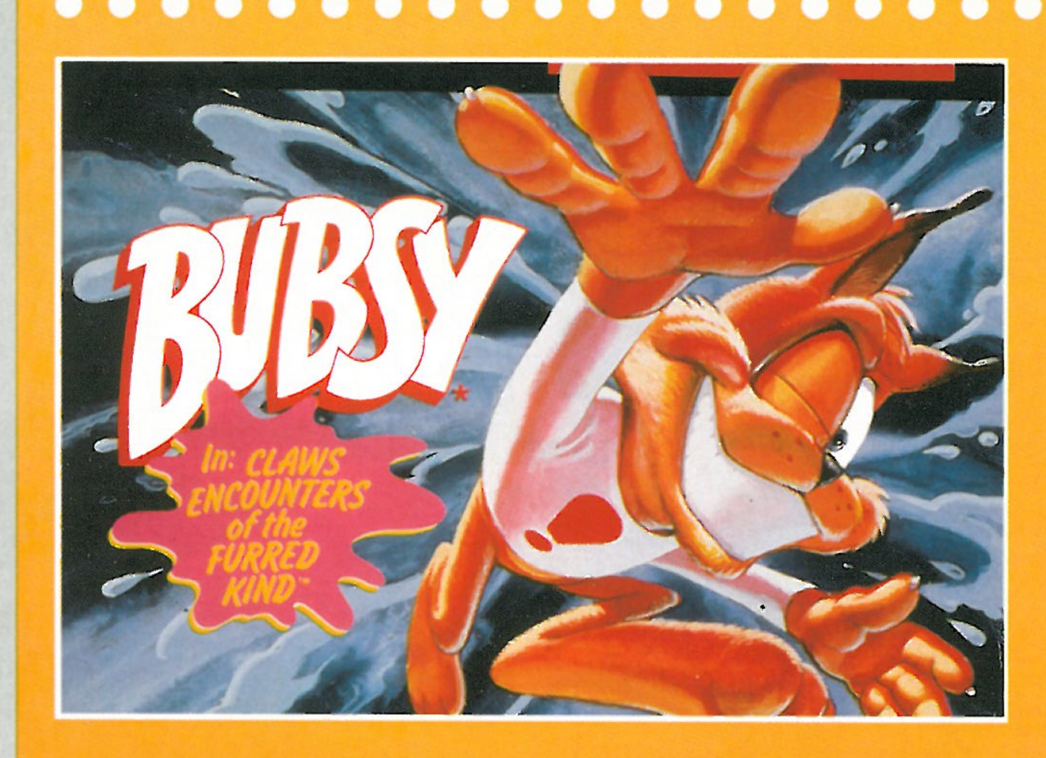


OK SUPER CONSOLAS

SUPER NINTENDO

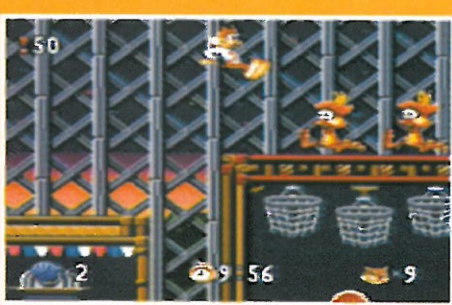


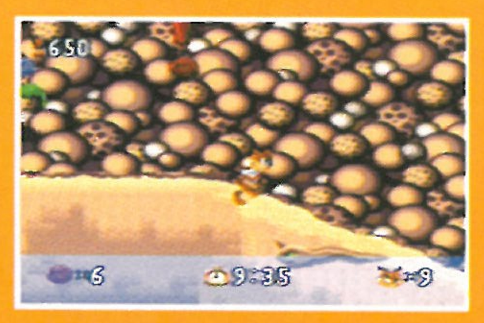
BUBSY (T



Pasarela: BUBSY (THE BOBCAT)
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: NINTENDO.
N. Fases: 16
N. Jugadores: 1

Despúes de su brillante paso por la 16 bits de Sega, Bubsy, el gato más marchoso de todos los tiempos -con el debido permiso de nuestro idolatrado Garfield- llega ahora a la Super Nintendo para ofrecer lo mismo que hace ya algunos meses: ni más ni menos que 16 niveles repletos de acción, colorido, y sobre todo «marcha consolera» por un tubo... ¡Miauuuu!





Son pocas, realmente muy pocas, las ocasiones en las que un personaje, nacido en principio tan sólo para servir como protagonista a un simple videojuego, ha acabado por convertirse en toda una auténtica estrella. De ello pueden presumir prácticamente tan sólo Mario y Sonic, y ahora







THE BOBCAT)







también Bubsy, cuya simpatia le ha labrado una enorme y cada vez más internacional fama. De hecho, en los Estados Unidos se está preparando uan nueva serie de dibujos animados con este divertido gato como protagonista, que esperamos algún día llegue también a nuestro pais.

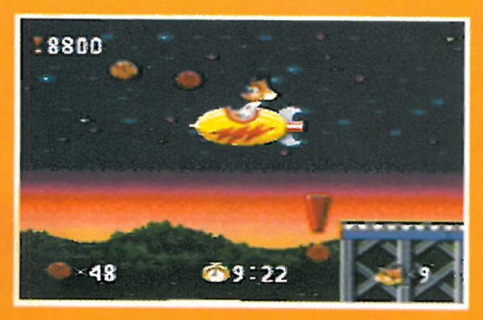
El secreto de Bubsy no es sin embargo nada del otro mundo, en realidad todo su éxito procede de algo en lo que los programadores y grafistas de Accolade pusieron todo su empeño: la calidad, realismo y simpatia de las animaciones.





IMITANDO A LOS CLASICOS

«Bubsy (The Bobcat)» es un cartucho que se basa en el éxito obtenido por juegos como los de la saga de Mario. Aunque ya es interminable el número de juegos que han utilizado este mismo sistema, debemos reconocer que unos lo imitan con mas clases que otros. En esta ocasión, los señores de Accolade han conseguido una magnífica armonia entre la nula originalidad del desarrollo y





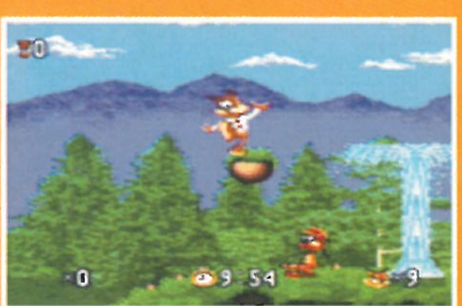


IDAS DEL GATO





las magníficas cualidades técnicas generales.
Esto se consigue creando unas animaciones tremendamente simpáticas (como las de nuestro gato, que gesticulará como un auténtico ser vivo), recreándonos la vista con unos escenarios realmente preciosos y deleitando nuestros oidos con unas músicas tan pegadizas como las canciones de Barrio Sésamo (interpretad esto en el buen sentido, por supuesto).
Si esto no te parece suficiente, te resultará grato saber que los diseñadores de este juego no se han conformado con seguir las guías de Mario al dedillo, por ello han incorporado todo tipo efectos y nuevas situaciones que harán mucho más amena una buena partidita en una fría tarde de invierno.







HA NACIDO UNA ESTRELLA

Bubsy nació para ser una estrella, y aunque no lo ha tenido fácil, lo ha logrado. Nació con la pretensión de ser un auténtica maravilla, y eso si, llegó sólamente a ser un buen juego que destaca ligeramente sobre el resto. Eso no es todo, parte de la fama que se podía haber ganado la va a perder a manos de otros lanzamientos tan importantes como Aladino o Street Fighter II Turbo. Y es que salir al mercado en estas fechas es muy, muy duro. En fin, lo dicho: buenos gráficos, buenas y simpáticas animaciones y unas músicas increiblemente pegadizas. Te puede parecer bastante, pero yo esperaba un poquito más de esta versión Super Nintendo.

DOCTOR JONES





PASARELA

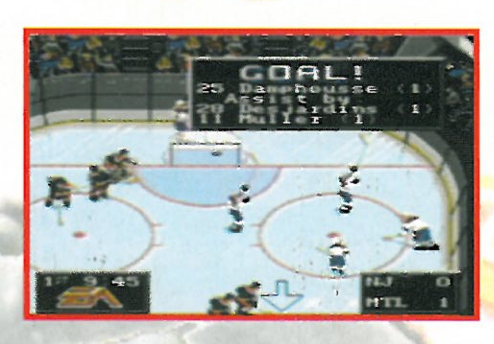
MEGA DRIVE

Pasarela:
NHL HOCKEY'94
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: EA SPORTS
Distribuidor:SEGA .
N. Jugadores: 1 a 4



LA HISTOR NUNCA AC

EA Sports vuelve a las andadas con una nueva versión, idéntica a las anteriores, de NHL Hockey. Y es que en esta ocasión, no debemos engañarnos, este NHL Hockey '94 tan sólo incluye cuatro nuevas novedades, pero una de ellas, la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez, justifica de largo este lanzamiento.





Hace ya algunos añitos que la primera versión de este clásico juego de Hockey salió al mercado, y en su momento nos enganchó a todos por sus increibles dotes para dejarnos literalmente pegados a la pantalla. Sin duda, la posibilidad de jugar al Hockey con todas sus reglas, así como hacerlo en un modo algo más Arcade, en el que se nos permitía cometer muchas de las complicadas faltas de este juego, contribuyeron a su lanzamiento hacia los puestos de cabeza de las listas de éxitos. Hoy EA Sports, filial de Electronic Arts, nos sirve una versión de este clásico en el que no encontraremos grandes diferencias con sus

NHL HOCKEY '94

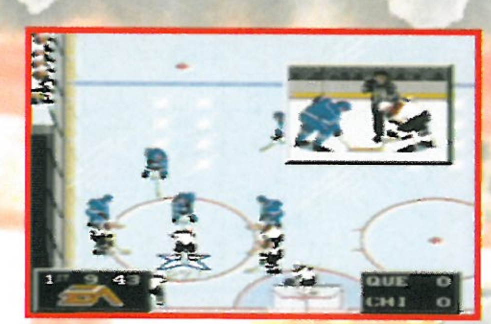
predecesores, aunque no por ser pocas van a dejar de ser muy, muy interesantes.

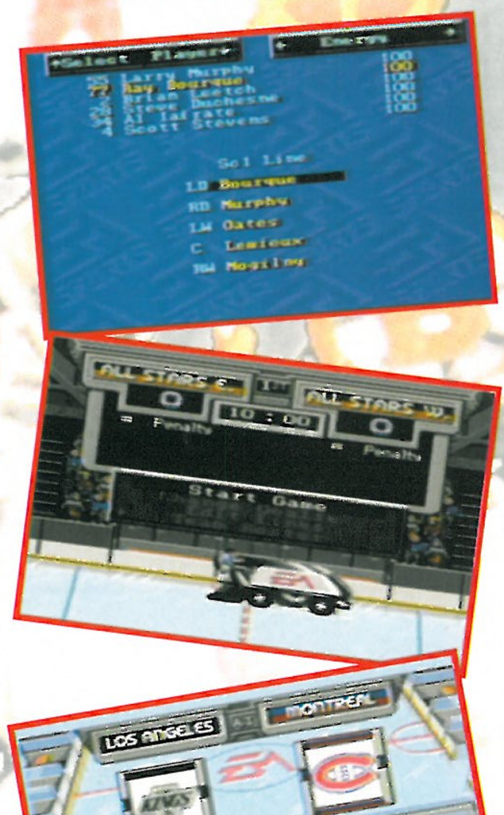
'93 VERSUS '94

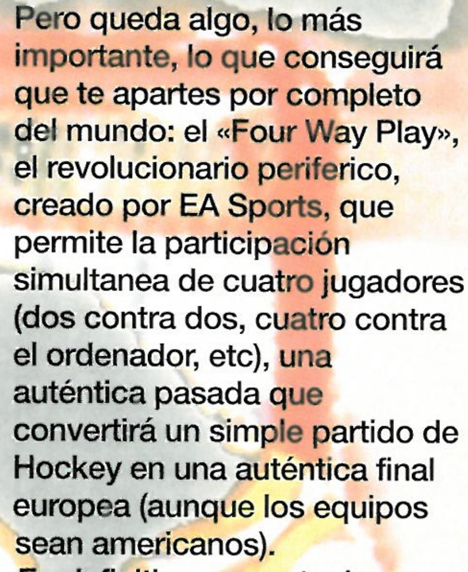
¿Qué diferencias vamos a encontrar entre EAH '93 y EAH '94? bueno, eso es lo que vamos a tratar de explicarte a continuación.
Las novedades, eso es cierto, son pocas. Un mínimo

IA DE
ABAR

incremento de velocidad en general, la posibilidad de controlar al propio portero uno mismo (algo que no te recomendamos), nuevas estrategias en ataque y defensa, más variedad en los tiros de campo, la inclusión de penaltis (muy divertido, por cierto) y la posibilidad de grabar nuestros campeonatos y ligas en el propio cartucho, son las únicas innovaciónes que incorpora el juego en sí, una lista que puede parecer demasiado extensa para lo que estamos hablando, pero que no contribuye en nada al cambio de «look» del juego.







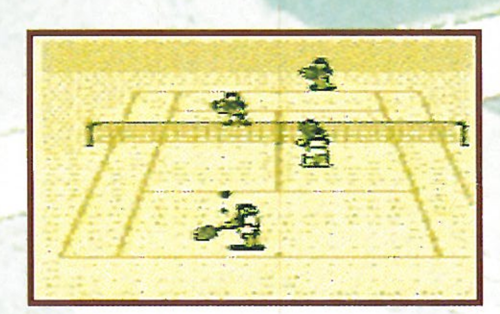
Pero queda algo, lo más importante, lo que conseguirá que te apartes por completo del mundo: el «Four Way Play», el revolucionario periferico, creado por EA Sports, que permite la participación simultanea de cuatro jugadores (dos contra dos, cuatro contra el ordenador, etc), una auténtica pasada que convertirá un simple partido de Hockey en una auténtica final europea (aunque los equipos sean americanos).
En definitiva, un cartucho que aparece en el mercado con la única pretensión de explotar un periférico realmente alucinante. Un cartucho que encandilará a los veteranos y que hará lo propio con los novatos. No te preocupes porque este sea un juego de Hockey, te aseguro que va a ser mucho más divertido que cualquier Arcade de los que bombardean el mercado.

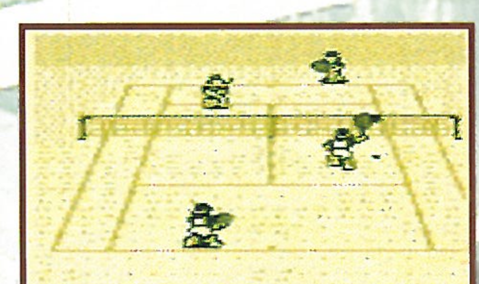
EDUARDO MANOSTIJERAS

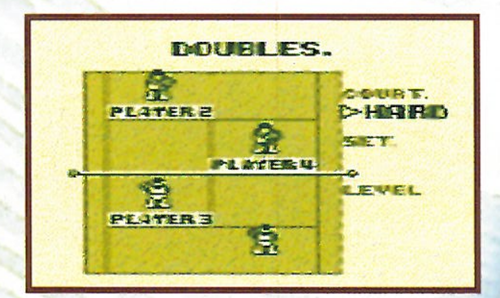


GAME BOY

TOP RAN



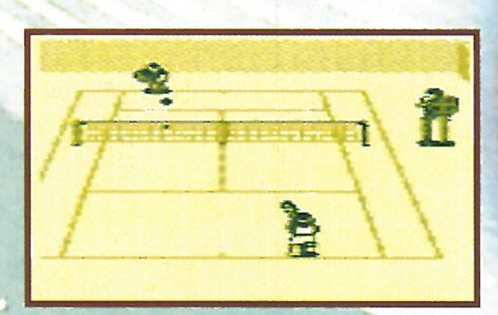




A BO

Pasarela:
TOP RANKING TENNIS
Consola: GAME BOY.
Compañía:

Distribuidor: NINTENDO.
N. Jugadores: 1



Por fin podemos disfrutar en nuestra Game Boy de un auténtico juego de tenis. Un juego con el que, al contrario de lo que parece esconderse tras unos gráficos algo mediocres, podremos sentir la tensión de una lucha en la que nuestro objetivo será auparnos a la primera posición del «Top Ranking Tennis».

Dejando de lado al clásico Tennis de Nintendo (que por cierto, tiene más años que la Sara Montiel), este «Top...» es de los pocos cartuchos, si no el único, que aborda un juego tan popular en nuestro país como es el tenis. No solo eso, además, tenemos la suerte de haber encontrado, por fin, el juego definitivo de este deporte (refiriéndonos siempre a la Game Boy, por supuesto). No os dejeis engañar por lo que muestran las capturas que os publicamos, es obvio que una buena presentación siempre es un gran aliciente (en ciertos casos, incluso imprescindible), pero hoy, aquí, en este cartucho, es lo de menos. La adicción de este juego es tal que te impedirá atender otra cosa que no sea alcanzar el Nß1.



KING TENNIS

TE PRONTO

DE BOTE EN BOTE

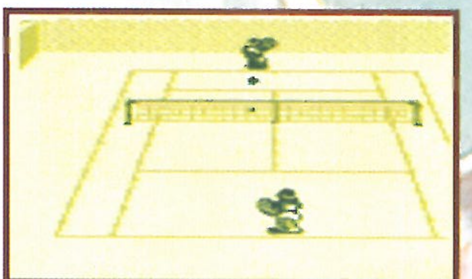
¿Qué es lo que hace que este juego sea tan alucinante? bueno, la cosa esta clara, un buen juego de tenis necesita de un movimiento tan real como la vida misma, y este, por supuesto, los tiene. Los juegadores no están muy logrados (tampoco lo estaban los del clásico Match Point de Spectrum y sigue siendo el mejor juego de tenis de la historia), pero resulta tan genialmente divertido lanzar la pelota de un lado a otro de la pista, controlando el efecto y el lugar al que queremos enviarlo con total precisión, que resulta realmente difícil no enamorarse de este cartcuho a las primeras de cambio. A ello contribuye, en gran parte, el magnífico movimiento de la pelota. Real donde los haya, permitirá que esa precisión que antes te comentábamos se acrecente un tanto más.

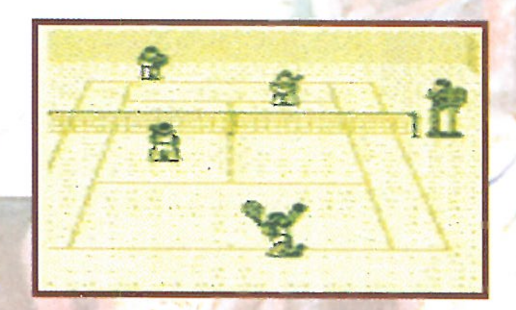
A JUGAR

No hace falta comentar nada más. Elige a tu jugador, el tipo de pista y sumérgete en la más dura de las competiciones. No desesperes si al principio no consigues eliminar a tus contrincantes, en poco tiempo alcanzarás esos puestos intermedios que te permitan soñar con alcanzar, algún día no muy lejano, lo más alto de la clasificación. Este es, quizás, uno de los pocos fallos que se le puede encontrar a este cartucho; la dificultad en ciertos momentos se verá acrecentada más por tus fallos que por los aciertos de tu contrincante. Un peco fallo, en definitiva, que no influye para nada en nuestra ya conocida opinión: preparate a jugar con el mejor juego de tenis que vas a poder encontrar en tu Game Boy... aunque el verdadero rey siga siendo «Match Point». Cuestión de nostalgia.

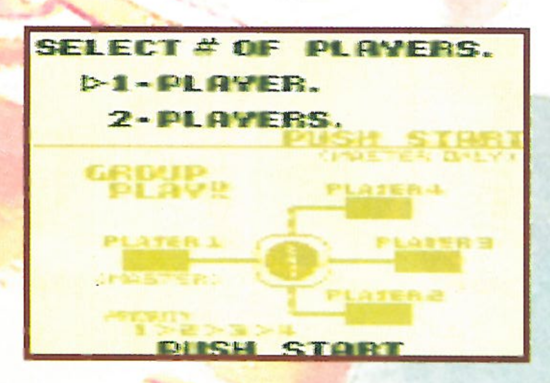
EDUARDO MANOSTIJERAS

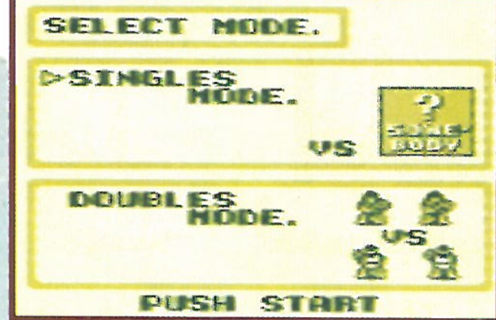








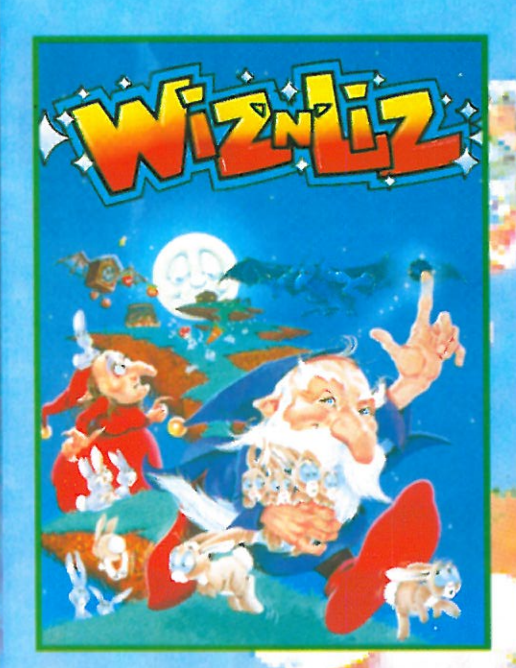




MEGA DRIVE

Pasarela:
WIZ & LIZ
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: PSYGNOSIS.
Distribuidor: COLUMBIA.
N. Jugadores: 1 ó 2

He aquí uno de los juegos más divertidos que puedes encontrar ahora mismo en tu Mega Drive. Un par de magos chiflados recogiendo conejos y jugando a los más disparatados y clásicos juegos, en un cartucho en el que lo frenético de su desarrollo y la posibilidad de dos jugadores, sobresalen por encima de todo.









Cada vez estamos más convencidos de que Psygnosis se ha empeñado en crear los juegos más adictivos y divertidos de este mundo. Ya lo hizo en su día con los Lemmings y lo vuelve a hacer hoy con este Wiz & Liz, un juego que en el modo de dos jugadores te puede hacer pasar los momentos más inolvidables de tu vida (salvando las diferencias). Aunque su desarrollo pueda ser un tanto complicado, no por ello vamos a cesar en nuestro intento de explicarte que «trabajillos» debes llevar a cabo. Por último, y como fin a esta introducción, resaltar el hecho de que, al igual que los señores de Psygnosis están empeñados en hacer el juego más adictivo del mundo, también parecen empeñarnos en dejarnos sin ojos. Los gráficos de nuestros personajes, para variar, son más pequeños que un Lemming (valga el chiste malo).

LAS POCIMAS

En este caldero podréis preparar las más alucinantes pócimas que podais imaginar. Recogiendo los ingredientes que os entregarán los conejos en cada una de las subfases, podréis crear esa pócima mágica que os abra la puerta hacia un mundo de juego en el que «Space Invaders», «Lemmings» y algún que otro pasatiempo más salgan a tu encuentro.



EL DUO D

W I Z & L I Z



UNA DE CONEJO

La historia comienza cuando el pobre de Wiz mete la pata al preparar una de sus pócimas. Los pobres habitantes de la tierra en que viven (casi todos conejos) se verán afectados por tal despiste, produciéndose en ellos una extraña mutación (que no vemos por ningún lado) y a la que debemos afrontar con extrema rapidez.

Para acabar con dicho maleficio, lo primero que debemos hacer es recoger a todos los conejos del país, para ello, tan sólo debemos pasar por encima de ellos para que, además de pasar a formar parte de nuestra suculenta colección de conejos, nos aporten una imprescindible letra (o item) que nos servirá, entre otras cosas, para completar la palabra que se nos adjudica al comienzo del nivel y que sirve como llave de la puerta hacia la siguiente fase. !Vaya, no parece que recoger conejos sea algo excesivamente divertido!. Pues te equivocas, en los niveles siguientes se nos obligará a recoger determinados ingredientes (que también nos proporcionarán nuestros queridos animalitos) con los que podremos preparar alucinantes pócimas en la pantalla de Wiz & Liz.

TANTO MONTA

Todo esto, aunque no quede excesivamente claro, es lo que debemos hacer en este juego. La suavidad y rapidez de sus movimientos, junto con la posibilidad de jugar dos a la vez, va a ser un factor muy importante a la hora de engancharte de lleno a la pantalla de tu consola. Cosas así son las que realmente nos gustan. Un sencillo sistema de juego, aderezado con unos gráficos, movimientos y, sobre todo, músicas realmente simpáticas y pegadizas. Psygnosis sigue demostrándonos claremente que, a la hora de poner en marcha el ingenio, son insuperables.

Lo demostraron con sus míticos «Lemmings», nos volvieron a sorprender con «Puggsy» y ahora, por último, nos han enganchado con este «Wiz & Liz». Lo dicho, puro Psygnosis.

EDUARDO MANOSTIJERAS

LOS CONEJOS

De su interior saldrán letras, ingredientes y ayudas. La utilidad de las primeras ya la hemos comentado. Aparte, los ingredientes te servirán para crear pocimas y las ayudas para aumentar el contador de tiempo, vidas, etc.







INAMICO



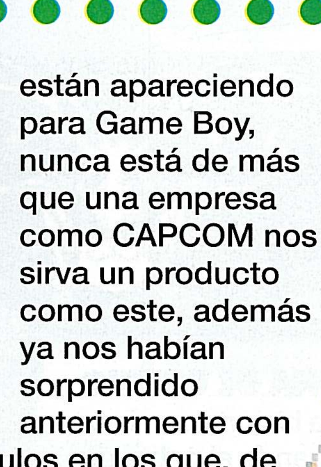
GAME BOY

Pasarela: DARWING DUCK
Consola: GAME BOY.
Compañía: CAPCOM
Distribuidor:NINTENDO .
N. Jugadores: 1

DAR[K...]

UNA DE G[A...]

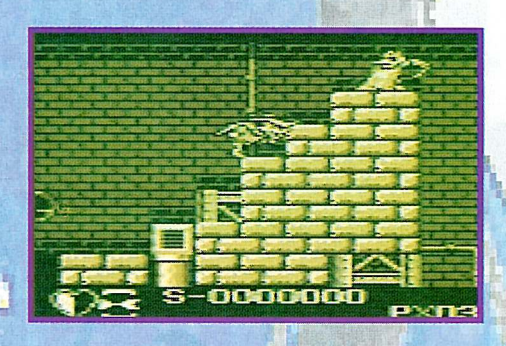
Un nuevo personaje de la Disney hace acto de presencia en nuestra Game Boy, con un juego que puede fundirte de una vez por todas los fusibles. Es bueno, es divertido y además tiene un nivel de dificultad difícil pero no imposible. Una auténtica estrella que no está exenta de pequeñas críticas..



Cuando un juego como este llega a nuestra redacción, uno se siente un auténtico privilegiado por poder difundir una opinión tan positiva como esta, a la infinita cantidad de gente que todos los meses nos leen. Teniendo en cuenta la mediocridad de los productos que últimamente están apareciendo para Game Boy, nunca está de más que una empresa como CAPCOM nos sirva un producto como este, además ya nos habían sorprendido anteriormente con otros títulos en los que, de nuevo, los personajes de la Disney eran protagonistas. El secreto de su éxito está muy claro: una buena y agradable presentación en general y una dinámica de juego que invita a invertir horas y horas en el juego (aunque esto no les guste









KWING DUCK

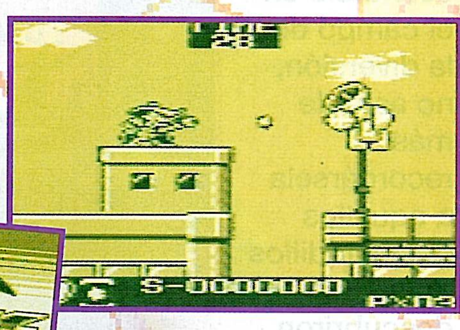


excesivamente a vuestros queridos padres).

IMITANDO A MEGAMAN

Si te gustaron los juegos de la serie «Megaman» estás de enhorabuena, el sistema utilizado en este Darkwing Duck difiere muy poco del que en su día utilizaron los clásicos de Nintendo. Basado en el mil veces utilizado sistema de plataformas, recorrer el nivel de izquierda a derecha o de arriba a abajo (según proceda en cada momento) disparando a nuestros enemigos mientras mantenemos el equilibrio a infinitas alturas no es algo que

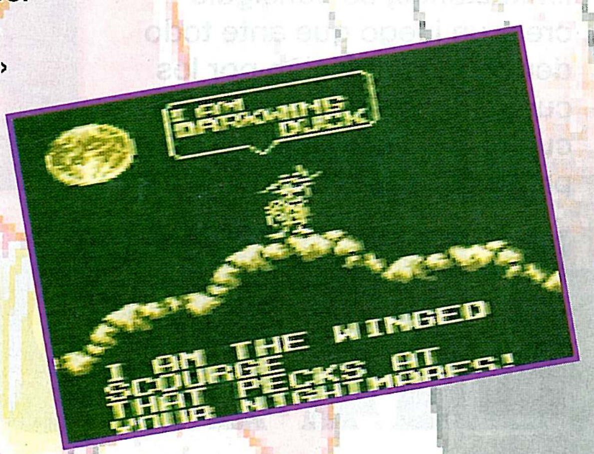






ANGSTERS

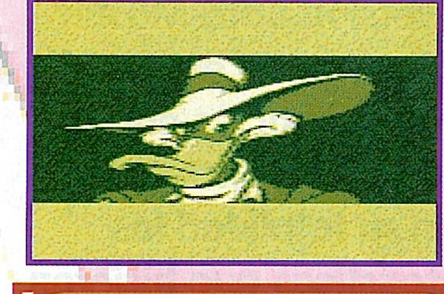
hayamos aprendido a hacer ahora. Por último, activar determinadas «máquinas» resultará imprescindible en ciertos lugares en los que nuestro pato no de más de sí.
Tras todo ello, el fiel enemigo de final de fase que nunca falta a su cita y... de vuelta a empezar en un nuevo nivel.



LINEA CAPCOM

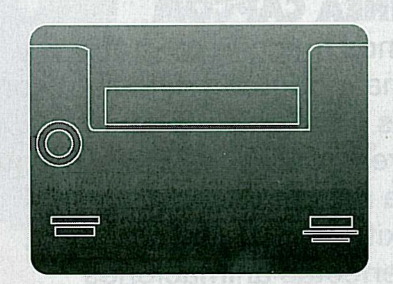
Unos magníficos gráficos y una moderada dificultad son las principales tarjetas de presentación de un juego que ha nacido para saborear el éxito. Excelentes «scrolls», perfectas animaciones (que además responden perfectamente a nuestras ordenes) y las simpáticas músicas que todos los cartuchos de Capcom-Disney disponen es, a groso modo, todo lo que tiene este juego. Nada de impresionantes efectos especiales, nada extraños sistemas de juego, nada de complicados movimientos, nada, tan sólo lo justo. ¿Para que queremos más?

EDUARDO MANOSTIJERAS

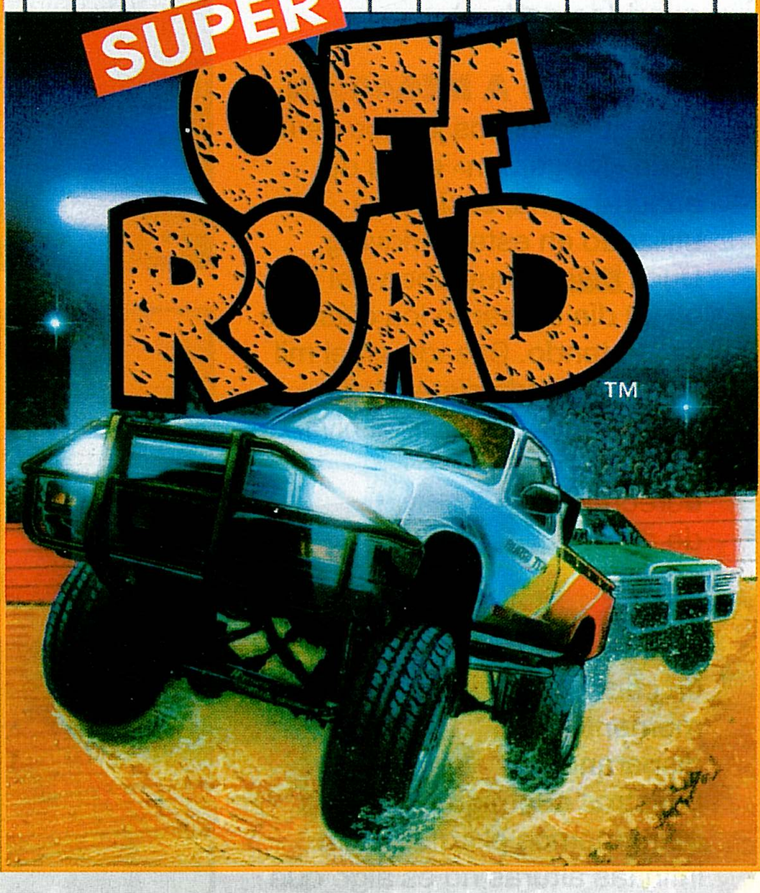




MASTER SYSTEM II

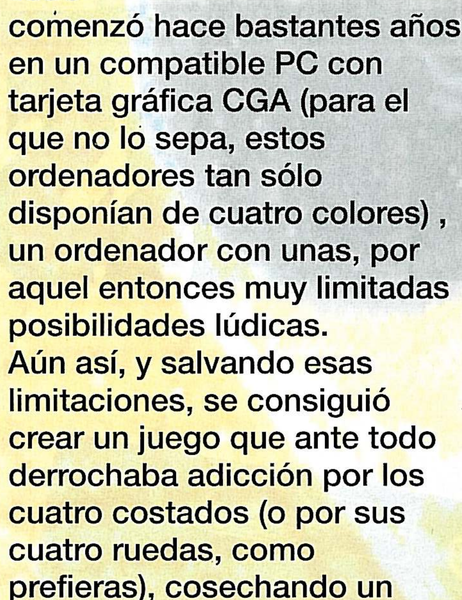


S U P E R O



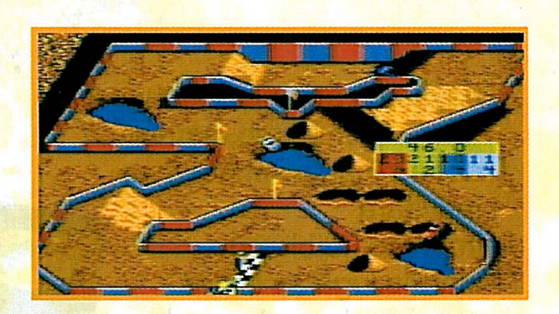
Pasarela:
SUPER OFF ROAD
Consola:
MASTER SYSTEM.
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: SEGA
N. Fases: 24
N. Jugadores: 1 ó 2

La correspondiente versión para Master System de este «Off Road» está por fin entre los mortales. Conservando casi en su totalidad las características que hicieron de él mi juego favorito (como lo oyes), conseguirá, por ley de vida, que la mayoría de consolas Master System de este país exploten del uso despiadado que se va a hacer de ellas en los próximos días... gracias a este «Super Off Road», por supuesto.



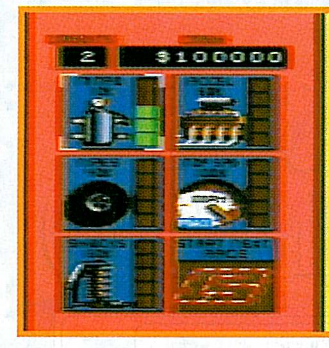
Aunque ya hemos comentado en otras ocasiones los comienzos de esté título en el campo de la diversión, no está de más recordársela a aquellos despistadillos que descubriron las exquisiteces de nuestra publicación con algo más de retraso. Todo comenzó hace bastantes años en un compatible PC con tarjeta gráfica CGA (para el que no lo sepa, estos ordenadores tan sólo disponían de cuatro colores) , un ordenador con unas, por aquel entonces muy limitadas posibilidades lúdicas.
Aún así, y salvando esas limitaciones, se consiguió crear un juego que ante todo derrochaba adicción por los cuatro costados (o por sus cuatro ruedas, como prefieras), cosechando un





LITROS Y L

FF ROAD











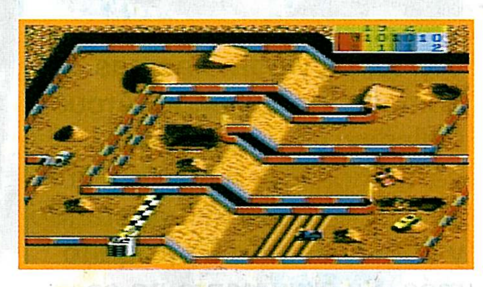
éxito realmente inesperado para un juego de compatibles. El tiempo pasó y con la entrada en España de las modernas consolas de videojuegos, se tuvo la brillante idea de versionar este título para todos los soportes posibles (o por lo menos, casi todos). ¿El resultado? un juego que no explota al máximo las posibilidades de cada consola pero que, sin embargo, sigue siendo tan alucinante como en sus comienzos. Quizás este éxito se deba al hecho de no haber realizado ningún cambio al juego original.



BANDERAZO DE SALIDA

Pero ¿por qué de esta insuperable adicción? Bueno, realmente esta bastante complicado de explicar. Quizás se deba a los suaves y realistas movimientos de los vehículos. Quizás se deba al hecho de correr contra otros tres contrincantes a la vez en la misma pantalla. Quizás... no sea nada de esto. El hecho es que este juego es realmente adictivo, y lo seguirá siendo por mucho tiempo mientras tengamos que seguir compitiendo con otros corredores para conseguir dinero, y con ese dinero, mejores ruedas, mejor suspensión, más gasolina y, por supuesto, más y más «nitros», los únicos elementos que conseguirán que tu coche corra a velocidades de vértigos.







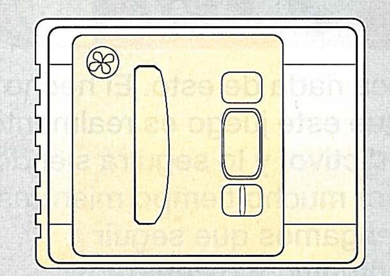


Temo no haberme explicado demasiado bien sobre este título, pero en esta ocasión pienso que debes olvidarte de comentarios innecesariosy correr de inmediato a tu distribuidor habitual.
Te aseguro que nunca te arrepentirás de haberte hecho con este título. Lo juro.

EDUARDO MANOSTIJERAS



SUPER NINTENDO



Pasarela: ARCUS ODISSEY
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: LORICIEL
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 8
N. Jugadores: 1 ó 2

ARCUS ODISSEY



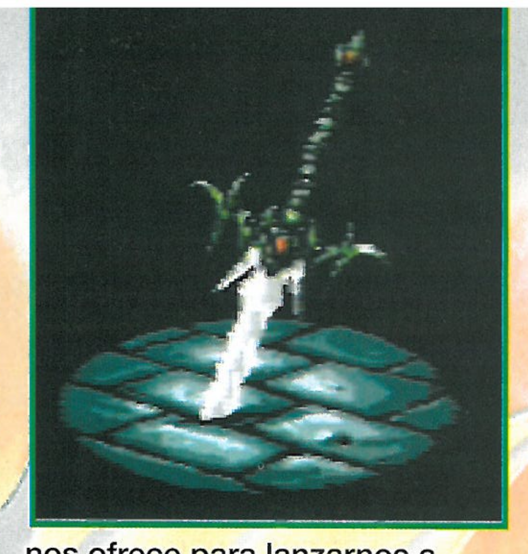
LA ESPADA

Sinceramente: cuando Arcus Odissey cayó en nuestras manos consoleras, la primera impresión que nos causó no fue demasiado positiva. Bastaron sin embargo unas cuantas partidas para mostrarnos claramente que algunas veces las aparicencias engañan, y que este juego atesora más calidad de lo que parece...

Cierto, tal y como hemos comenzado diciendo, Arcus Odissey, es uno de esos cartuchos que a medida que se van jugando van gustando y convenciendo un poquito más. Su argumento no es desde luego especialmente original, pero por lo menos si atractivo: Castomira, una perversa y poderosa bruja, trata desde remotos tiempos de apoderarse del mundo, utilizando para ello el poder de sus hechizos junto con la inestimable ayuda de algunos demoniacos acólitos, entre ellos unos nada amistosos dragones. Sin embargo, un pequeño reino, Arcus, era el

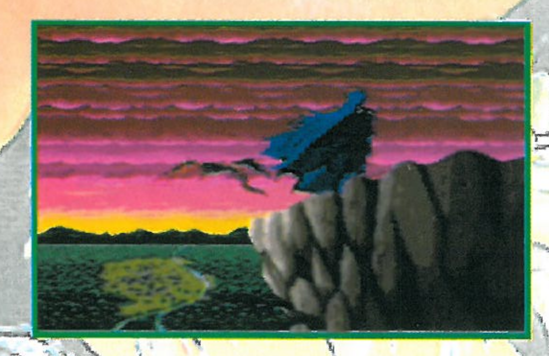


ODISSEY











DEL PODER

responsable de que hasta el momento todos sus planes se hubieran ido al traste: la explicación no era otra que la existencia de una valiente heroina llamada Leaty, en cuyo poder estaba una poderosa espada mágica capaz de anular los embrujos de Castamira. Si hablamos en pasado es precisamente porque ahora la espada ha sido robada, y tanto la paz y el bienestar de Arcus, como el del mundo entero, corren un serio peligro...

UN JUEGO 4x4

No, no es que Arcus Odissey sea un juego todo terreno, sino que cuatro son los personajes que este cartucho nos ofrece para lanzarnos a la peligrosa aventura de recuperar la espada robada y derrotar a Castamira. Sus nombres: Kahdega, Nadiru, Fureya y Bead Shia; su destino, afrontar una increiblemente difícil aventura en la que vosotros vais a poder acompañarlos.

El juego, se nos olvidaba decirlo, guarda las clásicas normas implantadas en el género del rol, aunque la verdad es que por decirlo de alguna forma tiene mucho menos «parloteo» -por cierto, que el juego ha sido perfectamente traducido al castellano- y más acción de lo que suele ser habitual en títulos como por ejemplo «The Legend of Zelda».

Lo que si está presente en este juego son los habituales objetos, armas y hechizos, imprescindibles en un juego de rol que se precie de serlo, y que, escondidos en cofres podremos recoger y utilizar. Gracias a ellos, podremos enfrentarnos a la gran cantidad de enemigos que nos acosarán con algo más -no mucho- de garantías.

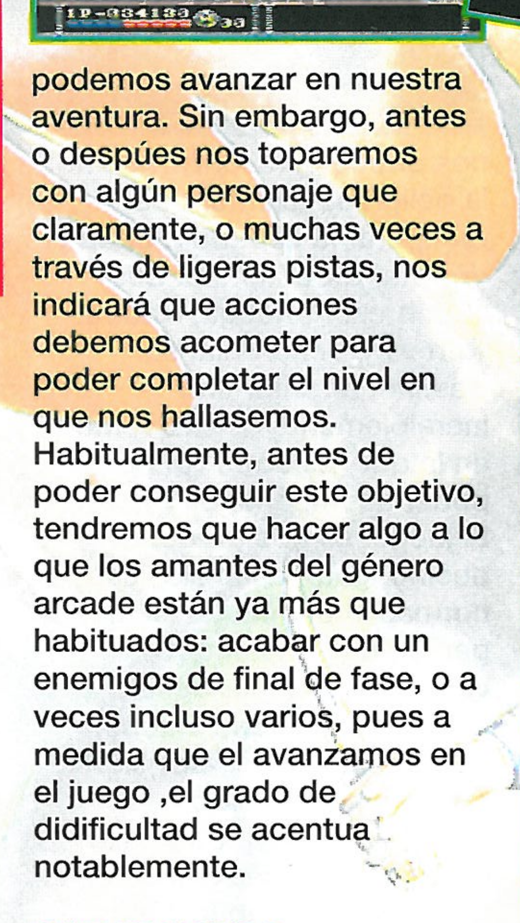






DE MISION EN MISION

Al principio de cada una de las fases del juego nos encontraremos un tanto «desorientados» en medio de lugares que desconocemos y sin tener muy claro como



podemos avanzar en nuestra aventura. Sin embargo, antes o despúes nos toparemos con algún personaje que claramente, o muchas veces a través de ligeras pistas, nos indicará que acciones debemos acometer para poder completar el nivel en que nos hallasemos.
Habitualmente, antes de poder conseguir este objetivo, tendremos que hacer algo a lo que los amantes del género arcade están ya más que habituados: acabar con un enemigos de final de fase, o a veces incluso varios, pues a medida que el avanzamos en el juego ,el grado de didificultad se acentua notablemente.

QUE LE SOBRA, QUE LE FALTA

Vayamos por partes. Empezando por que le falta, Arcus Oddisey debería ofrecer mejores gráficos, y aunque hay que reconcer que el juego mejora de la primera fase (la más fea de todas con diferencia) hasta las últimas (mucho más logradas), en general nunca sobrepasa el calificativo de agradable.

Pasando al apartado de que le sobra, tenemos que hacer mención -casí con gritos de desesperación- a un solo apartado: la dificultad, abolutamente insufrible.
La cuestión es que en vez de reservarnos un porcentaje de energía (como es habitual en los juegos de rol), se nos ha asignado una barra de energía que, aunque podemos incrementar, comienza con unos 4 ó 5 puntos.
Obviamente esto significa que con sólo cuatro toques nuestros enemigos pueden poner fin a nuestros intentos de derrotar a Castamira. Si no fuera por estos dos detalles, Arcus Odissey hubiera cosechado bastantes más elogios por nuestra parte, ya que tanto su desarrollo como su acertada combinación de arcade y rol resultan muy convincentes.

MR. LYNCH.



RELACION DE GANADORES DE LOS 400 RELOJES MODELO GAME BOY

FRANCISCO IGLESIAS GOMEZ. SEVILLA.
FELIX GARCIA SALGUERO. BARCELONA.
LUIS FERNANDEZ COSTA. PONTEVEDRA.
ANA VILLAESCUSA PEREZ. GRANADA.
FERNANDO SALES RINCON. MADRID.
JOSE HERNANDEZ DEL PINO. CADIZ.
ISABEL MORENO LOPEZ. MADRID.
JULIO APARICIO FERNANDEZ. MADRID.
ENRIQUE CASAS SOLER. BARCELONA.
AGUSTIN DEL RIO SANTOS. OVIEDO.
ESTEBAN RUIZ MARTINEZ. MADRID.
VICENTE RIVAS MARTIN. MURCIA.
SARA DEL PRADO GARCIA. VALLADOLID.
JOSE LUIS FERRER PRAT. BARCELONA.
EUGENIO DE LA TORRE BELTRAN. LEON.
RAUL MELLA VAZQUEZ. ZARAGOZA.
JOSE MANUEL TORO CABELLERO. TOLEDO.
CESAR MOLINA HERRERO. MADRID.
JUAN RODRIGUEZ VALVERDE. VALENCIA.
RAMON MACHADO DIAZ. CORDOBA.
RAFAEL CORRAL MORENO. MADRID.
PALOMA DE LA CRUZ ESETBAN. CACERES.
MANUEL HARO BANDERA. LOGROÑO.
SOLEDAD IBARRA OLEA. BILBAO.
GABRIEL DE LA MATA BECERRIL. ALBACETE.
PEDRO SANTIESTEBAN MOLINA. CASTELLON.
JORGE MARIN CASTELLO. GERONA.
VICTOR CRUZ RECIO. BADAJOZ.
GONZALO SEGURA LOPEZ. MADRID.
ROCIO JIMENEZ PEÑA. MADRID.
DAVIZ CASTRO GUTIERREZ. MALAGA.
JAVIER CASTILLO ANGULO. LA CORUÑA.
FERMIN ACEITUNO ASENSIO. ZARAGOZA.
ALEJANDRO BARBERO PRENDES. IBIZA.
ROSA BARRERO DEL OLMO. GRANADA.
JOSE RAMON GARCIA NEGRE. GERONA.
YOLANDA PEREZ PUENTE. ORENSE.
JACOBO LOPEZ MATEU. VALENCIA.
IÑIGO MENDEZ PALOMO. ZARAGOZA.
MIGUEL RIVAS MENDOZA. SALAMANCA.
JULIAN PASCUAL MUÑOZ. ALICANTE.
ANGELES IBARRA TOMELLOSO. CACERES.
SERGIO RICO CABELLO. MADRID.
IVAN GIL CASTANEDA. CUENCA.
FEDERICO NAVARRO BAEZA. SALAMANCA.
RICARDO SABOYA ROJAS. SEVILLA.
ALBERTO MARIÑAS RODRIGUEZ. LUGO.
ITZIAR OCHOA SATRUSTEGUI. GUIPUZCOA.
DANIEL LA GUARDIA RAMOS. MADRID.
PEDRO CRESPO DEL OLIVAR. SEGOVIA.
MERCEDES BLANCO BELLIDO. CIUDAD REAL.
JOSE ENRIQUE CUBILLO SOLER. BARCELONA.
ANDRES CORTES ALMENADA. HUELVA.
ALEJANDRO ARCOS ENRIQUEZ. ZARAGOZA.
INES VILLENA FIGUEROA. LA CORUÑA.
JOSE MARIA CHACON DEL AMO. OVIEDO.
AGUSTIN QUINTANA GARRIDO. CASTELLON.
CARMEN MEJIAS PRADO. MADRID.
DAVID SUAREZ CALDERON. BARCELONA.
JORGE DEL CASTILLO PEÑA. LAS PALMAS.
ROSA MARIA COSTA AGUSTI. TARRAGONA.
DANIEL GUEVARA ROMERO. MALAGA.
JAIME MERINO OCHOA. PONTEVEDRA.
CARLOS NORIEGA CARNERO. GRANADA.
GUILLERMO DEL OLMO GUTIERREZ. LUGO.
JULIA LOPEZ RODRIGUEZ. MADRID.
MANUEL VELASCO GOMEZ. ALICANTE.
SANTIAGO AGUILAR RUIZ. SALAMANCA.
JAVIER REVUELTA PEREZ. JAEN.
LUIS SANTOS VILLAR. SORIA.
ESTEBAN AGUILERA FERNANDEZ. MADRID.
JOSE CARLOS MENDEZ CANALES. MADRID.
CESAR PEREZ RINCON. BARCELONA.
ALICIA PORTILLO CAMINO. SEVILLA.
CARLOS ESPINOSA MARTIN. BADAJOZ.
FERNANDO MARIN JIMENO. LA CORUÑA.
AITOR GOICOECHEA LOPEZ. VIZCAYA.
RODOLFO ALBA MARTINEZ. MADRID.
VIVENTE SAAVEDRA ESPINO. SEGOVIA.
ALBERTO FAJARDO CUEVAS. CORDOBA.
CARLOS COSTA MARTI. BARCELONA.
AGUSTIN MOLINA FOIX. GERONA.
VICTORIA FERNADEZ PREGO. VALLADOLID.
JESUS TORIBIO AGUILERA. SALAMANCA.
ANTONIO SERRANO ALVARADO.MADRID.
EDUARDOGALAN CASAS. ALICANTE.
TERESA VILA ALVAREZ. MADRID.
IVAN RUIPEREZ DURAN. BARCELONA.
LUIS PEREZ DEL AMO. OVIEDO.
ERNESTO VIEJO FERNADEZ. PONTEVEDRA.
RUBEN ALVAREZ CHECA. MADRID.
ANTONIO OSUNA BENITEZ. CORDOBA.
ROBERTO VILLAESCUSA FERRER. MADRID.
MARTIN APARICO RICO. BURGOS.
VICTOR AMOR GONZALEZ. BARCELONA.
RAFAEL TORRES SILVA. VALENCIA.
JOSE CASTILLO BLANCO. ZARAGOZA.
PILAR PORTILLO PRADO. MADRID.
FERNANDO PLAZA ORTIZ. CUENCA.
LUIS FAJARDO GONZALEZ. MADRID.

IVAN AGUIRRE MARTINEZ. GUIPUZCOA.
FERMIN COSTAS TAMARGO. ZARAGOZA.
LUIS JAVIER SALAS NAVAS. MADRID.
ANA SANCHEZ BARAHONA. MADRID.
SERGIO MORCILLO PEREZ. BARCELONA.
FELIX COROMINA PLAZA. SALAMANCA.
JAVIER CARNERO MARIN. SEGOVIA.
JULIO VAZQUEZ VAZQUEZ. CORDOBA.
HECTOR BALDIA JIMENEZ. MADRID.
AGUSTIN MELCHOR ALVAREZ. SEVILLA.
CARLOS PINO FEITO. PONTEVEDRA.
TOMAS ACOSTA GUTIERREZ. MADRID.
RAFAEL ORTA MOLINA. BARCELONA.
BEATRIZ CUERVO VILLENA. HUELVA.
ALBERTO CLEMENTE GONZALEZ. VALENCIA.
JUAN ROMERO RODRIGUEZ. VALLADOLID.
ALEJANDRO ARCOS BUENO. CADIZ.
JESUS DE LA SERNA GARCIA. MADRID.
MARTIN SERENA VILLAROEL. BURGOS.
ISMAEL LAZARO BARBERO. SEGOVIA.
JOSE MARIA NAVARRO RUIZ. ALICANTE.
MIGUEL RIBAS DE LA SIERRA. BARCELONA.
ANGEL BELLIDO FERNANDEZ. LA CORUÑA.
CARLOS MUÑOZ GARCIA. MADRID.
JESUS RAMOS MARTINEZ. CORDOBA.
ENRIQUE IBARRA RAMIREZ. ALMERIA.
PEDRO RIVERO ESPINOSA. VALENCIA.
DAVID CRESPO ORTIZ. MADRID.
MANUEL VILLANUEVA GUTIERREZ. LUGO.
SIMON MOTA VILLAROEL. BARCELONA.
VICENTE ALVAREZ MONTERO. VALLADOLID.
ANTONIO SECO BUSTILLO. MALAGA.
MARIO PORTILLO ESQUIVEL. OVIEDO.
ANGELA PRADO MONTIEL. CUENCA.
LUIS SANZ GUTIERREZ. VALENCIA.
ARTURO PEINADO BUENDIA. SALAMANCA.
SILVIA CALDERON PEREZ. ALMERIA.
JAIME BERMUDEZ ALTILLO. VALENCIA.
RAFAEL CESPEDES MARIN. BARCELONA.
JOSE MANUEL PEREZ PEREZ. MADRID.
FRANCISCO REGUEIRO PUIG. GERONA.
JOSE LUIS SERRANO AGUILAR. SEGOVIA.
FERNANDO SANTOS MARTINEZ. BURGOS.
CARLOS JAVIER SANTOS RUIZ. MADRID.
AZUCENA DELGADO CASAS. GRANADA.
JULIO GONZALEZ HERRERO. CADIZ.
JORGE VIVET FERNANDEZ. BARCELONA.
JOSE FRANCISCO VERA BARTOLOME. LUGO.
ANTONIO DURAN DEL OLMO. MADRID.
TERESA VELASCO DEL RIO. OVIEDO.
SEBASTIAN GONZALEZ ORTIZ. LA CORUÑA.
JOSE RAMON NUÑEZ NUÑEZ. GERONA.
CARLOS RODRIGUEZ MORAN. MADRID.
FRANCISCO CASTRO BAENA. BURGOS.
JULIO MONTES VERDEROL. BARCELONA.
MIGUEL ANGEL BONILLA RUIZ. IBIZA.
GUSTAVO JIMENEZ DE LA HOZ. SEVILLA.
JORGE MARTINEZ LLORENS. BARCELONA.
ALBERTO CANALES VILLAREAL. MADRID.
EMILIO CRUZ ARIAS. CACERES.
MARCOS PIÑA PEREZ. LAS PALMAS.
MANUEL SANCHIS RODRIGUEZ. CORDOBA.
JULIO FERNANDEZ PEREZ. CIUDAD REAL.
MARI CARMEN ROLDAN ALBA. MADRID.
PEDRO ALARCON SANCHEZ. MALAGA.
ALBERTO MORENO VAZQUEZ. BADAJOZ.
NURIA GARCIA I GUARDIA. GERONA.
SERGIO LOPEZ SELLER. VALENCIA.
ROBERTO BELTRAN DE LA FUENTE. MADRID.
JAVIER MINGUEZ DE LA TORRE. CASTELLON.
PATRICIA CASADO RECIO. MALAGA.
JOAQUIN POZAS SANZ. LERIDA.
FRANCISCO ESPAÑA SOLER. MADRID.
CESAR AMADO BALBIN. PONTEVEDRA.
JOSE ANTONIO CALVO MUÑOZ. BURGOS.
JORGE PONS MARTINEZ. BARCELONA.
AGUSTIN RAMOS NIETO. ALMERIA.
HECTOR IGLESIAS VALVERDE. VIZCAYA.
DAVID RUEDA RIBERA. CORDOBA.
BENITO FRANCO GARCIA. ALICANTE.
LUIS ALBERTO MOYA GIL. CADIZ.
AMADOR MELCHOR MONTIEL. CUENCA.
SALVADOR DURAN VELASCO. MADRID.
CRISTINA PALACIOS PEÑARANDA. MURCIA.
SERGIO ORELLANA MARTIN. OVIEDO.
ANA PEREZ MOLINERO. CORDOBA.
LUIS PITA DE LOS MONTES. LA CORUÑA.
VALENTIN HIDALGO FERNADEZ. VALENCIA.
JOSE NEGREIRO MORALES. LUGO.
HUMBERTO MARTINEZ PESCADOR. MADRID.
PEDRO ROCHA RUPEREZ. CIUDAD REAL.
ANTONIO BARREIROS PEREZ. PONTEVEDRA.
DOMINGO VILLA MAROTO. MADRID.
ALFONSO JUMILLA PONS. BARCELONA.
JULIO ALONSO POCILLO. MURCIA.
CARLOS MARTINEZ PACHECO. SEVILLA.
ENRIQUE PALAZUELOS REAL. LEON.
EUGENIO MOLINA RAMOS. BARCELONA.
PABLO RAMIREZ DE LA SIERRA. SEGOVIA.
ALVARO GONZALO DE LA HERA. MALAGA.
RAFAEL PAREDES CORTES. LERIDA.

ENRIQUE RUIZ SANGUINO. CORDOBA.
ANA CASTAÑEDA VILLAR. MADRID.
PABLO GONZALEZ SOLER. BARCELONA.
ANGEL BENITEZ PACHECO. SEVILLA.
JORGE MONCADA PUIG. GERONA.
RICARDO FERNANDEZ PEREZ. SEGOVIA.
JULIO PIZARRO GONZALEZ. MADRID.
FELIPE RAMIREZ ARIAS. OVIEDO.
VICENTE JUMILLA SANZ. VALENCIA.
CARLOS NUÑEZ BENITO. MADRID.
JULIAN LOPEZ MARTINEZ. MADRID.
PABLO CANDELA CRESPO. MADRID.
FERNANDO MIRALLES SILOS. MURCIA.
DAVID JIMENEZ RIOS. BADAJOZ.
VICTOR GARRIDO FUENTES. CASTELLON.
RAFAEL DOMINGUEZ SALAS. VALLADOLID.
LUIS JORGE ENRIQUEZ BOLIN. MADRID.
JOSE VAZQUEZ CAMARASA. CASTELLON.
RAUL DIAZ MALDONADO. AVILA.
IGNACIO MIRANDA LOPEZ. MADRID.
LUIS TORREGROSA VALVERDE. MADRID.
RICARDO SANZ MARTORELL. BARCELONA.
ALBERTO HERRERA RUIZ. MADRID.
DAVID JUNQUERA LOPEZ. SEVILLA.
TONI MARTI GONZALEZ. GERONA.
JOSE MANUEL SORO GARCIA. VALENCIA.
OSCAR CUELLAR BARRERA. BURGOS.
ISABEL ALAMEDA DEL RIO. ZARAGOZA.
DAVID MIRO CARVAJAL. TARRAGONA.
JAVIER LOPEZ ESCAMILLA. ALMERIA.
MAUEL TINAJERO DEL OLMO. MADRID.
PABLO MARISCAL RODRIGUEZ. SEVILLA.
EDUARDO SANCHEZ MORENO. GRANADA.
LAURA MARTINEZ ESTRELLA. MADRID.
ANTONIO CAMPOS BUENO. CUENCA.
SAMUEL ENRIQUEZ RUIZ. MADRID.
ALEJANDRO BRULLAS GARCIA. BARCELONA.
DANIEL PEREZ QUESADA. ALICANTE.
JOSE LUIS SABIO MUSONS. GERONA.
BORJA MARTINEZ LOPEZ. MADRID.
JORGE LOPEZ LLORET. BARCELONA.
MANUEL ABAD CASAS. OVIEDO.
JESUS ROJAS RODRIGUEZ. SALAMANCA.
FERNANDO CALLEJA MARIN. LA CORUÑA.
MIGUEL JUNQUERO PEÑA. MADRID.
EMILIO ORTIZ DEL PARAMO. CACERES.
JUAN JOSE MILLAN PEREZ. BURGOS.
VICENTE MORO MARTINEZ. ALICANTE.
ISABEL LOPEZ PALOMAR.MADRID.
JAVIER CARRASCO CRESPO. SEVILLA.
ANA MARTINEZ VALENZUELA. MADRID.
JORDI MARTI RODRIGUEZ. BARCELONA.
MANUEL CARRETERO LOPEZ. MADRID.
ANGEL BERMEJO GARCIA. ALBACETE.
RAUL FLORES AGUILAR. SEVILLA.
CARLOS VALLES SUAREZ. CORDOBA.
JOSE ANTONIO BAÑOS SANZ. MADRID.
SERGIO MARTINEZ PARRILLA. MURCIA.
FRANCISCO CERVERA ALCARAZ. CADIZ.
DIEGO GRANADO DEL CAMPO. MADRID.
JOSE CAMACHO CRUZ. TOLEDO.
ADOLFO GARRIDO VALERA. GRANADA.
IVAN MARTINEZ LOPEZ. MADRID.
MARIA GARCIA DEL OLMO. SEVILLA.
ANGEL LUIS DE LA VERA MARTIN. GERONA.
ANDRES CANTUESO MARTINEZ. MADRID.
JOSE LUIS PEREZ ALMANZOR. VALENCIA.
LUIS PEREZ TEIXIDOR. PONTEVEDRA.
ALBERTO VAZQUEZ FERREIRO. LEON.
VICENTE BLASCO LOPEZ. CASTELLON.
SARA MARTIN RODRIGUEZ. MADRID.
CARLOS JESUS DEL POZO RIVA. MADRID.
ANTONIO MARTINEZ RIBERA. CIUDAD REAL.
JOSE LUIS ANTON LOPEZ. AVILA.
ALBERTO REY SANCHEZ. BARCELONA.
JON FERNANDEZ GIL. VIZCAYA.
JUAN CARLOS SALAS VALENDA. SEVILLA.
RAMON ESTEBARANZ LOPEZ. MADRID.
MARTIN DE LA VEGA ENRIQUEZ. TOLEDO.
CESAR BUENDIA PEREZ. BURGOS.
ANTONIO SANCHEZ PORTILLO. OVIEDO.
JUAN BAÑOS FERNANDEZ. SANTANDER.
ANGEL SANCHEZ PORTET. BARCELONA.
MIGUEL CRUZ CAÑAVERAL. SEVILLA.
SALVADOR PEREZ BORRERO. MADRID.
ESTHER CAMPOS ROMERO. MADRID.
AMADEO ENRIQUEZ SANZ. VALENCIA.
AGUSTIN MONTES PEREZ. PONTEVEDRA.
PEDRO VALVERDE DE LA OCA. SEGOVIA.
BERTO CAMPOS GALLEGO. ORENSE.
ALBERTO CALLES SANCHEZ. CASTELLON.
JOSE RAMON VEGA DE LA IGLESIA. CADIZ.
SUSANA LOPEZ VILLANUEVA. MADRID.
CARLOS MARTINEZ CANDELL. GERONA.
JAVIER FUENTES MARTINEZ. CORDOBA.
MIGUEL ANGEL RUIZ VIVAR. TOLEDO.
ESTEBAN GIL RODRIGUEZ. MADRID.
JUAN SANCHEZ ESQUIVEL. MALAGA.
SANTIAGO DEL AMO RODRIGUEZ. OVIEDO.
ANTONIO ALBA VELASCO. HUELVA.
ENRIQUE GARCIA RECIO.MADRID.

REBECA MARTIN ROJAS. HUELVA
FRANCISCO MORENO ORDOÑEZ. CACERES
RUBEN BERRIO FERNANDEZ. MADRID
ALICIA ALARCON ROJAS. SEVILLA
ALBERTO HUERTA APIRO. MADRID
RAUL FERNANDEZ MORA. MADRID
IÑAKI RUEDA GRANADO. BILBAO.
SILVIA CASTILLO TOMELLOSO. MADRID.
RAFAEL CANO MARTINEZ. SEVILLA.
JAVIER VECINA SERRANO. ORENSE.
CRISTOBAL BAÑOS VICENTE. CORDOBA.
BENITO TORIL MATEO. ALMERIA.
PAUL RODRIGUEZ PEÑA. LA CORUÑA.
JOSE ARANDA SANZ. CADIZ.
LLUIS GOMEZ SOLER. BARCELONA.
MAIKA GOMEZ TOMAS. GUIPUZKOA.
FEDERICO ROLDAN TORRES. MADRID.
NURIA DE CABEZA LUCAS. MADRID.
ALFONSO FRANCO DE FRUTOS. MADRID.
VICENTE ROLLIZO GUTIERREZ. CADIZ.
EMILIO SERRANO OSBORNE. VALENCIA.
JOSE MARIA IGLESIAS PERAL. LERIDA.
ALFONSO MACIAS FERNANDEZ. CORDOBA.
JULIAN BUENO HERNANDEZ. CORDOBA.
MATIAS RUIZ GERONA. GRANADA.
ANTONIO VALERO BLANCO. MADRID.
LUIS LORENZO DIEZ. PAMPLONA.
MAITE ZUÑIGA ROJAS. BARCELONA.
XAVIER DARIO CARGOL. BARCELONA.
LUIS BELMONTE ZUÑIGA. ALBACETE.
ANGEL ALCAÑIZ HUETE. MADRID.
ESTEBAN FUNES ARMADA. MADRID.
ENRIQUE CEBRIAN BLANCO. MALAGA.
JUAN GORDILLO ESQUINA. JAEN.
LUIS PARRA MEDINA. MADRID.
ALFREDO RUIZ ESCUDERO. MADRID.
JULIAN LOPEZ LOPEZ. ALICANTE.
FELIX HERNANZ FERNANDEZ. TOLEDO.
ESTEFANIA MEDINA ORTEGA. MADRID.
FELIZ PASCUAL LARA. GUADALAJARA.
TOMAS LIAÑO FRANCO. VIGO.
JAIME MUÑOZ CEREZO. VALLADOLID.
JOSE LUIS PRIETO PERALES. MADRID.
ANTONIO PERALTA SALAS. JAEN.
FELIPE AGUADO TRUJILLO. MADRID.
GILBERTO CHAVES MARTIN. SALAMANCA.
HILARION LOPEZ PALACIOS. MADRID.
ENRIQUE UFARTE TORRENTE. BILBAO.
ANTONIO VILLAPLANA ORTIZ. MADRID.
ADOLFO CRIADO PUENTE. MADRID.
ENRIQUE NOVOA PEREZ. OVIEDO.
LUIS RODRIGUEZ CARDABA. BARCELONA.
JOSE MARIA FERNANDEZ MANZANO. JAEN.
ANDRES AZCONA MANSILLA. LEON.
ALBERTO SALINAS GINER. BARCELONA.
MIGUEL IZAGUIRRE MEDINA. BILBAO.
CESAR DEL ALBA RAMIREZ. SEGOVIA.
ISABEL ESCRIBANO SANTANA. MADRID.
JULIO IZQUIERDO MADRID. BARCELONA.
IVAN ECHEVARRIA UBIERNA. VITORIA.
SERGIO PALACIOS BARRIALES. ASTURIAS.
FRANCISCO LUQUE CASERO. MADRID.
CONCEPCIO MARTINEZ PITA. ALAVA.
ALFONSO MAROTO COLON. MADRID.
JAIME PAREDES ZULOAGA. VIZCAYA.
FELIPE ZABALA ORTIZ. MADRID.
PABLO CASTRO LOPEZ. MADRID.
MARTIN CARRERO IBAÑEZ. ORENSE.
TOMAS DE LA CUADRA MARIN. MADRID.
FRANCISCO PIZARRO GUERRERO. MURCIA.
LUIS SALCEDO ORION. BILBAO.
CARLOS LOPEZ PALOMEQUE. BADAJOZ.
JULIAN AGUADO ARAGON. SANTANDER.
ESPERANZA MORALES CABEZA. MADRID.
RUBEN MARTIN ESTIBALIZ. CADIZ.
JORGE VALLS SERVET. BARCELONA.
MARIANO ORTIZ SEGOVIA. CUENCA.
ANDRES ESTEBAN PELAEZ. MADRID.
MANUEL BURGOS PINILLA. MADRID.
FRANCISCO SALCEDO RODRIGUEZ. OVIEDO.
EDUARDO LOPEZ PADRON. PONTEVEDRA.
PASCUAL GONZALEZ CAMARA. ALICANTE.
RAFAEL TORMES MOLINA. VALLADOLID.
TOMAS ALARCON AYALA. MADRID.
JUAN CARLOS VALIENTE BLANCO. JAEN.
MATIAS SALCEDO HURTADO. MURCIA.
ERNESTO DEL CORRAL OLIVARES. LEON.
BLANCA OLMEDO CORREA. LEGANES.
GUSTAVO REVILLA MATEOS. LUGO.
JOSE LUIS PINTO GOMEZ. MADRID.
JOSE MARIA LAREDO ORTIZ. BURGOS.
JORDI BORREL SERNA. TARRAGONA.
ELVIRA SANZ LOPEZ. MADRID.
TOMAS ARGUIÑANO DOMECQ. BILBAO.
GONZALO ALVAREZ MORENO. SEVILLA.
ENRIQUE SAN MATIAS PRADO. MADRID.
RAFAEL MARTIN CASTAÑEDA. MADRID.
JOSE EMILIO ORTIZ BLANCO. BARCELONA.
JON ELORRIAGA BUSTINGORRI. BILBAO.
LORENZO MARTINEZ ROLLIZO. MADRID.
JAVIER LOPEZ TORRES. MADRID.

P A S A R E L A

MEGA DRIVE





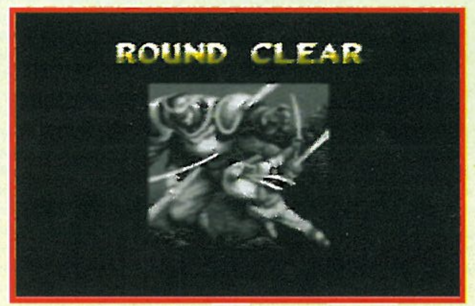






Pasarela:
SHINOBI III
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1





EL RETORN MAESTRO I

El más famoso ninja que jamás ha pasado por nuestra Mega Drive (más incluso que las Tortugas Ninja) vuelve de nuevo a la carga con un cartucho que, una vez más, brilla por su espectacularidad y grado de adicción. Toda una magnífica continuación de una de las más clásicas sagas que podemos encontrar para la 16 bits de Sega.

Todos aquellos que tenemos la fortuna de haber evolucionado en esto de los videojuegos desde sus comienzos, podemos presumir de haber jugado con uno de los títulos que, por ser un de los primeros que se lanzaron para la Mega Drive, más nos sorprendió. Su nombre era Shinobi, y tenía la particularidad de poseer unos gráficos y «sprites» bastante semejantes a los que podiamos observar en los recreativos (por lo menos, así nos parecía en aquellos tiempos).
El mentado juego nos tuvo horas y horas pegados a la pantalla, intentando superar los dificilísimos niveles que este incorporaba (hasta que apareció nuestro amigo Game

SHINOBI III

Genie, por supuesto), pero cierto día, tras muchos sudores por fin lo conseguimos. Desde entonces ha pasado mucho tiempo, el suficiente como para pensar que Shinobi había llegado a su fin como héroe del videojuego. Una vez más estábamos equivocados, por que ha vuelto de la mano de una aventura que promete ser definitiva «The return of the

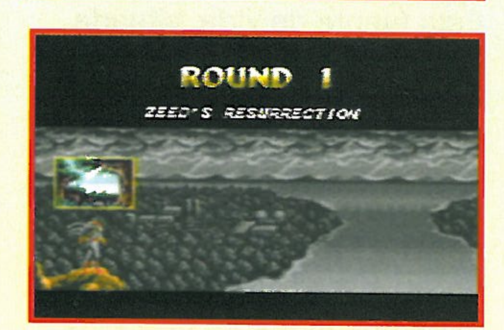


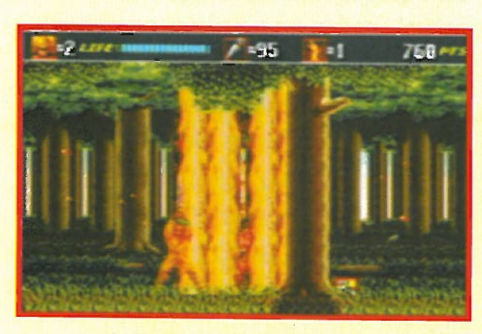
Ninja Master», que te presentamos ahora mismo.

VUELVE SHINOBI

Para crear una buena continuación, los diseñadores de este juego han sido conscientes de que un cambio en el sistema de juego podía haber provocado un serio conflicto entre ellos y los defensores a ultranza de la primera parte de este. Puede parecer una estupidez, pero una cosa parecida ocurrió con la segunda parte del clásico «Mario Bros.»; en esta se modificó notablemente el sistema de juego, algo que no gustó a los









usuarios y que obligó a rectificar a sus programadores, que retomarón el sistema original en su siguiente aventura «Mario Bros. 3».

Por ello, y por que tampoco es necesario, lo que vamos a encontrar en este nuevo cartucho no es más que una copia de lo que vimos en su día en Shinobi. Nuevos escenarios, nuevos enemigos y, en definitiva, nuevas aventuras para uno de los muchos héroes de nuestra Mega Drive. El que ya conozca las delicias de este tipo de títulos está de enhorabuena. El que no las conozca, pensamos que también lo debe estar, puede que quede enganchado a este título como nosotros lo hicimos en su día con sus predecesores.

Sin explicaciones.

EDUARDO MANOSTIJERAS



GAME BOY

Pasarela:
MISTIC QUEST
Consola: GAME BOY.
Compañía:NINTENDO
Distribuidor:NINTENDO .
N. Jugadores: 1









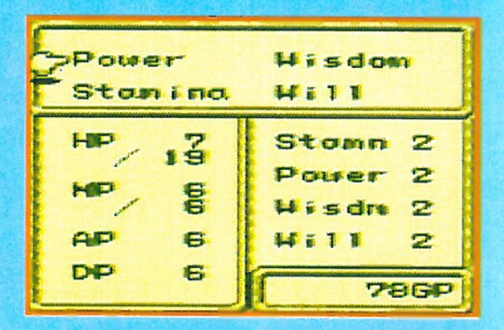
EL ARBOL

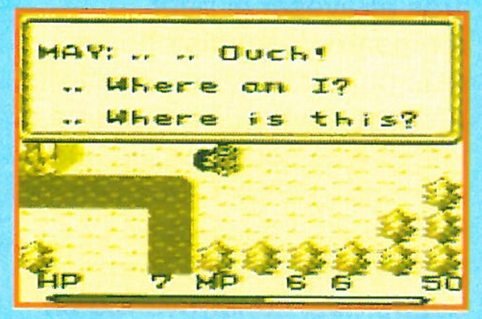
Aunque poco o nada tenga que ver con el clásico juego de Dragones y Mazmorras, el juego que ahora nos ocupa nos brinda la oportunidad de disfrutar, como nunca lo hemos hecho, con una auténtica aventura de acción. Investigar, luchar y recorrer maravillosos y mágicos mundos son solo algunas d elas cosas que podremos hacer con esta maravilla del entretenimiento.

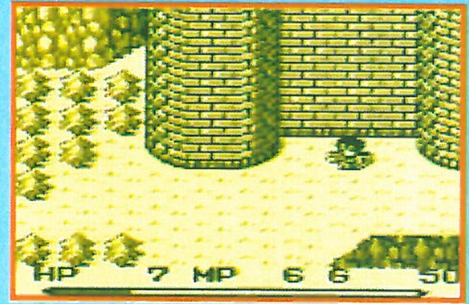
Hace mucho tiempo, en una tierra lejana olvidada en el tiempo, existió un árbol de cuyas raices emanaba la vida. Esta fuente de vida, situada en lo alto del monte Illusia, abastecía de belleza y paz a todos los habitantes de esta tierra, que, a la vez, se alimentaba de los buenos deseos y pensamientos de un pueblo que vivía completamente en paz. Este árbol, más conocido como el árbol de Maná, era custodiado por la familia que le da el nombre, quienes debían encargarse de que ninguna mala influencia pudiese enturbiar la belleza que emanaba de él.
Por desgracia, el imperio Glaive, centro de las fuerzas del mal, luchó desesperadamente por hacerse con los poderes que el árbol impondría a todo aquel que osase llegar hasta la cima de la montaña. Lo consiguieron. Comenzó así un reinado oscuro y sangriento que pudo ser liberado gracias a la unión de la familia Maná y los caballeros Gemma quienes, en una épica batalla consiguieron derrotar a la fuerzas del mal.
Hoy, trás haberse reestablecido la paz en este lugar, el Señor de las Tinieblas, Emperador Glaive, planea hacerse de nuevo con los poderes del Maná. Tú eres la única esperanza de una



MISTIC QUEST







DE MANA



tierra que teme volver a perder la belleza y los buenos pensamientos que hacen de esta tierra un lugar tan bello como nuestra propia imaginación...

EN BUSCA DE AVENTURA

En este «Mistic Quest» vamos a encontrar un juego en el que la acción, la más pura aventura y los elementos de rol se unen para crear una auténtica maravilla que merece permanecer en el recuerdo de todos.
Partiendo de una historia tan fantástica y enigmática como esta, debemos recorrer el mundo de Mistic Quest en busca de aquella persona u



objeto que nos guie hasta el Señor de las tinieblas.
Explicar tanto en tan poco espacio es realmente difícil, por ello, tan solo te resumiré las acciones que puedes realizar en este juego que, aún así, no son pocas.
Como en todo buen juego de rol, debemos mantener a un buen nivel nuestro indicador de vitalidad, así como el de magia, potencia de combate y sabiduría.
Otro de los aspectos importantes de este juego son los NPC o, para que lo entendamos todos, los personajes que no podemos controlar. De ellos conseguiremos vital información, así como algún que otro objeto de suma importancia.
Por último, atravesar desiertos, montañas o impresionantes cascadas, así como visitar castillos y mazmorras, ponen punto y final a un resumen de acciones tan escueto como poco informativo. Si de verdad te interesa, lo único que debes hacer es conseguir este título. Pasarás horas realmente divertidas y, además, podrás aprender un poquito de inglés. Ese es su único defecto.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ.
"MAY".

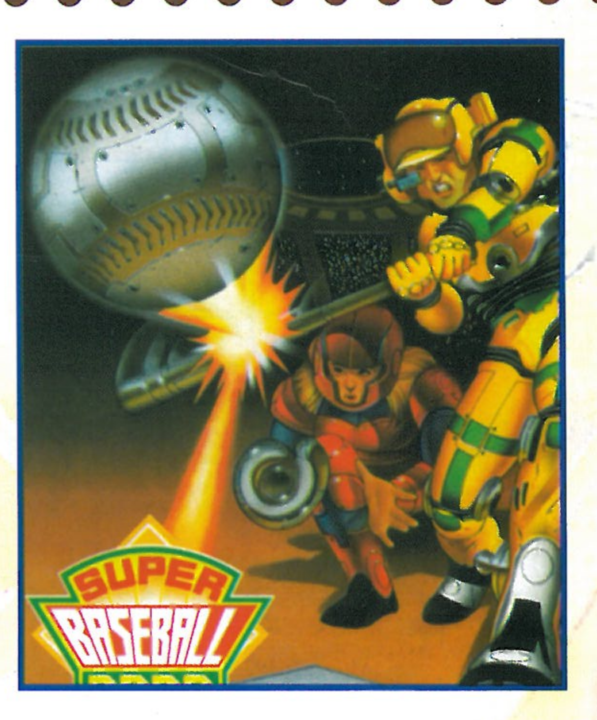


PASARELA

MEGA DRIVE

SUPER BA

Trás atravesar el peor momento de su historia, el más popular deporte de Norte América tuvo que adaptarse a las nuevas necesidades que requería la actual situación de los clubes. Los viejos e ineficaces estadios fueron destruidos, construyendo en su lugar los más modernos complejos deportivos en los que la alta tecnología era la principal protagonista. Se amplió el número de reglas para dar más emoción a dicho deporte, mientras se admitía la participación de hombres, mujeres y robots en un mismo partido. Las altas fichas, una de las causas de la crisis de finales del siglo XX, fueron suprimidas, al tiempo que se ponía en práctica un nuevo sistema de pago en tiempo real: jugada bien ejecutada, jugada pagada. Jugada mal ejecutada, multa al canto.

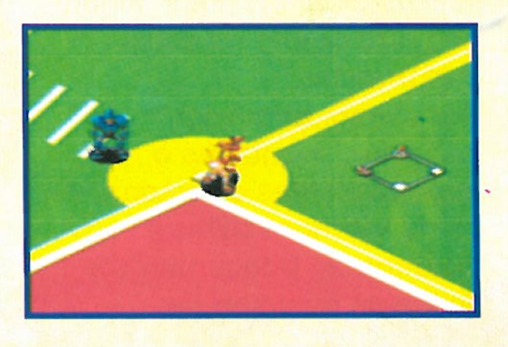


Pasarela:
SUPER BASEBALL 2020
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2

Electronic Arts, siguiendo en su línea de adelantarse al futuro, nos sirve un cartucho en el que el deporte nacional «yanqui», el beisbol, se nos presenta como una variante futurista en la que los problemas económicos de los clubes y las altas fichas de los jugadores han dejado de ser un problema. A más de un presidente le gustaría poseer dicha receta.







LINEA 2000

A Electronic Arts no parece bastarle el hecho de publicar un mismo juego diez veces, con distinta carátula y un par de curiosas, anecdóticas y dudosamente útiles innovaciones. Un ejemplo claro son juegos como John Madden y NHL Hockey, cuyas ediciones del 94 están a punto de ser lanzadas al mercado. Por si fuera poco, EA también nos bombardea con «versiones futuristas» de sus principales juegos. Aunque este «Super Baseball 2020» no tiene ningún predecesor «serio» que nos permita criticarle, estamos seguros de que esta ausencia es más cuestión de tiempo que otra

SEBALL 2020

CAMPO DE SUEÑOS

cosa (si alguien se atreve, que se apueste conmigo el tiempo que va a tardar EA en lanzar un EA Baseball). En fin, como estos comentarios responden, al fin y al cabo, a «pijerias» del pobre hombre que escribe este artículo (Eduardo Manostijeras, para más señas), nos dedicaremos a comentarte el juego en sí, y a compararlo, ¿por qué no?, con un clásico como «Hardball» de Accolade.

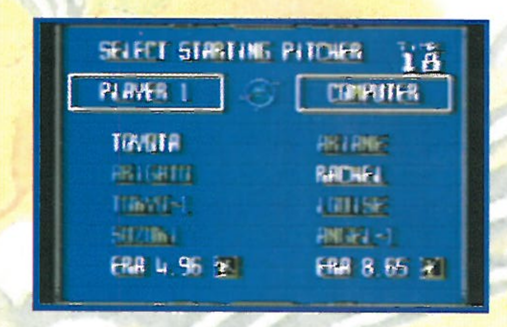
JUGANDO AL BASEBALL

Los que no sepais muy bien de que va este deporte, en el manual de instrucciones que viene con el juego (más parecido al Quijote que a un folleto instructivo) encontraréis las reglas más importantes que os permitan realizar vuestras primeras carreras.

Navegando a traves de un mar de opciones, en este juego podremos elegir entre dos tipos de juegos: La Exciting League y La Fighting League, dos modos de juego en los que podrás encontrar la pasión del baseball o la brutalidad de los seres del siglo XXI respectivamente. Podrás elegir equipos, jugadores, estadios jugadas, etc. En la misma pantalla de juego se te informará puntual y claramente del tanteo actual, información sobre el Picher y el bateador, de la situación actual (Strikes, Balls y Outs), así como de la posición actual del equipo bateador (un pequeño dibujo del campo que representa las diferentes bases del mismo) .

Muchas opciones, en definitiva, para un cartucho que forzosamente debía haber tenido un predecesor. Un cartucho que te divertirá sin demasiadas exigencias y que resultará tremendamente adictivo cuando eches un mano a mano con tus amigos. Aun así, sigo pensando que «Hardball» es, y lo será por mucho tiempo, el mejor juego de beisbol que he podido disfrutar.

EDUARDO MANOSTIJERAS







MEGA DRIVE

GODS

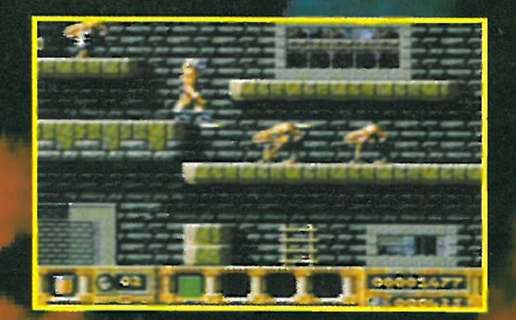
BITMAP Y I

«Gods» mezcla en su desarrollo ideas tan clásicas como los juego de plataformas, de aventuras o de rol. Pero a diferencia de la mayoría de arcades con sistemas de plataformas, en este no debemos limitarnos a destruir a todo enemigo o amigo que aparezca en la pantalla, sinio que además, debemos preocuparnos de recoger gemas, armas y monedas de oro; precisamente estas últimas las podremos utilizar en la tienda que encontraremos al final de cada nivel.
Por otro lado, la aventura la podemos encontrar en todos los objetos que debemos recoger para llevar a buen puerto la misma. Llaves de todos los colores y tamaños que nos permitirán activar ascensores, abrir cofres con tesoros o desbloquear inmensas puertas son algunos de los objetos que podemos recoger.

Pasarela:
GODS
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 4
N. Jugadores: 1

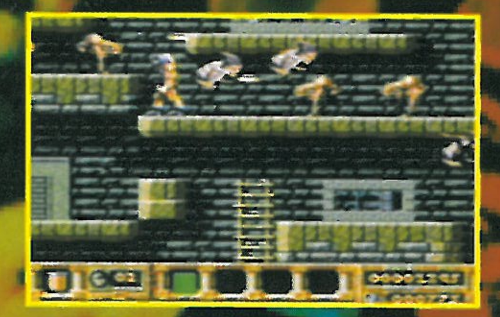
Trás el éxito alcanzado por su anterior título para Mega Drive («Speedball»), los inagotables Bitmap Brothers vuelven a la carga de la mano de un cartucho que poco o nada tiene que ver con el anterior. Un adictivo arcade en el que, con toda seguridad, necesitarás la ayuda de los dioses.







LOS DIOSES





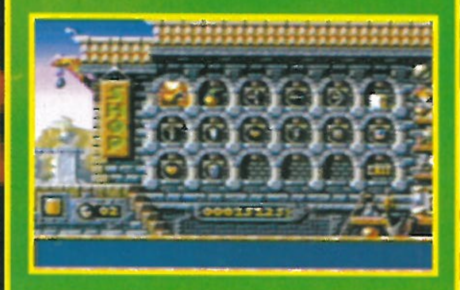
Por último, el pequeño ingrediente de rol lo podemos encontrar en la tienda internivel; en ella, comprar armas, comida y sobre todo magia, son una mínima muestra de lo que podremos hacer con el dinero que recojamos a lo largo del juego.

EL JUEGO

Debemos reconocer que este no es, ni mucho menos, el mejor cartucho que han creado los ya famosos Bitmap Brothers. El «scroll» que se ha conseguido con este juego, además de no aportar nada nuevo, no está excesivamente conseguido.
Con esto no queremos decir, ni mucho menos, que el juego sea malo, tan solo resaltar el hecho de que una consola como nuestra Mega Drive, preparada para hacer este tipo de cosas, no se merece un descuido como este.
Junto a ello, la pequeña confusión que se produce cuando se juntan en pantalla varios enemigos e "itemes", unido a la brusquedad de los movimientos (un tanto rígidos, por cierto), nos queda, en definitiva, un cartucho que, pese a haber sido uno de los títulos más famosos en otros sistemas, no ha conseguido en esta ocasión la calidad que esperabamos.

LA TIENDA

Si has tenido la precaución de recolectar un buen número de monedas de oro a lo largo de todo el nivel, en esta coqueta tienda tendrás la oportunidad de canjearlos por lo que más te guste... o necesites. Armas y pociones que te aliviarán, un poquito, el difícil camino hacia los dioses.





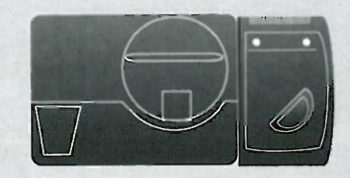


Un cartucho que podía haber sido mucho más y que sin embargo se ha quedado con el simple calificativo de «divertido».
Algo de adicción y un poco de aventura es todo lo que vas a encontrar. Aunque no queriamos, un pequeño tironcito de orejas para los Bitmap.

● ● ● ● DOCTOR JONES



MEGA CD



PASARELA:
POWER FACTORY
CONSOLA: MEGA-CD
COMPAÑIA:
DIGITAL PICTURES / SONY
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA
N. JUGADORES: 1

EMULANDO A C+C

Eso que tanto echamos en falta en algunos títulos, lo podemos encontrar a jarros en este CD de Sony: originalidad. Un CD tan innovador como la música de sus propios protagonistas. Un CD con el que podrás emular a los más prestigiosos directores de videoclips de la actualidad.







El colmo de la originalidad tiene nombre propio: Power Factory, un juego en el que no tendremos que acabar con miles de enemigos, tampoco debemos buscar la espada sagrada del padre de un carpintero, ni siquiera tendremos que responder a un largo cuestionario de preguntas; aquí, lo único que hay que hacer es echarle imaginación y crear nuestros propios videos de la mano de unos expertos en este tema, los mismísimos C+C Music Factory. ¿Como demonios vamos a crear un videoclip con la única ayuda de una Mega Drive y su CD? Sencillo, todos conocemos la insuperable capacidad de almacenamiento que posee nuestro Mega-CD. Con él se pueden almacenar cientos y cientos de imágenes en un solo disco, dotándole así de la posibilidad de guardar en su brillante superficie auténticas animaciones de video.
Ya tenemos la teoría, pero...

¿LA PRACTICA?

En la práctica disponemos de cuatro monitores simultáneos en pantalla, uno para la versión final del videoclip y otros tres en los que se muestran las imagenes que podemos ir incorporando a nuestra criatura. En la esquina superior izquierda disponemos de un tablero con todos los efectos que podemos utilizar en la edición, mientras que en la

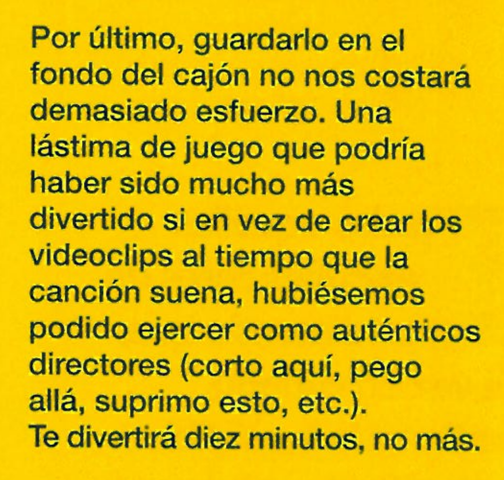
EL PANEL DE CONTROL

En el tenemos todo lo necesario para crear nuestro videoclip. Muchisimos efectos y cuatro monitores para crear una auténtica obra de arte. Por desgracia esto va a ser muy difícil. Editar un video en tiempo real mientras la canción suena no es el mejor método para realizar un trabajo de este tipo.





POWER FACTORY



C+C

Cuando se haya procedido al visionado de nuestra obra maestra, un par de energúmenos aparecerán en la pantalla para darnos su opinión sobre nuestro trabajo. No les hagais caso. ¿Qué puede saber una simple computadora de obras de arte?





esquina superior derecha tenemos un nuevo panel que en esta ocasión nos indicará los efectos que estamos utilizando en ese preciso instante.
Los efectos de que disponemos son muy variados, por un lado tenemos los típicos efectos de edición (visualización de las letras de las canciones y velocidad de reproducción, entre otras), y por otro los típicos efectos digitales que se exhiben en este tipo de videoclips (pixelado, descomposición del color, efecto espejo, etc.).
Todo parece excesivamente bonito, pero te aseguro que no lo es tanto.

UNA Y NO MAS

Una cosa es ser original y otra cosa es crear un CD cuya principal virtud es la de entretenerte durante diez minutos. Una vez que hayamos experimentado con las tres canciones de que disponemos se habrá acabado todo. El siguiente paso será tomar una actitud de odio cada vez que escuchemos las distintas canciones.
Por último, guardarlo en el fondo del cajón no nos costará demasiado esfuerzo. Una lástima de juego que podría haber sido mucho más divertido si en vez de crear los videoclips al tiempo que la canción suena, hubiésemos podido ejercer como auténticos directores (corto aquí, pego allá, suprimo esto, etc.).
Te divertirá diez minutos, no más.

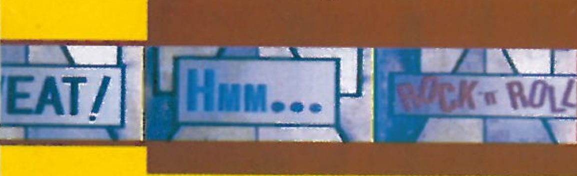


Eduardo Manostijeras

LAS CANCIONES

Las tres son auténticas veteranas en las discotecas de nuestro país. Si a alguno no le suenan estas canciones es que no es de este mundo. Tenemos tres para elegir y sus títulos son los siguientes: «Here we go», «Let's Rock & Roll» y «Things that make you go Hmmmm...». ¿Te suenan?

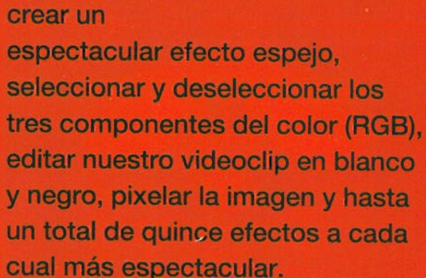




LOS EFECTOS



Con ellos podemos invadir la pantallas de franjas horizontales, crear un espectacular efecto espejo, seleccionar y deseleccionar los tres componentes del color (RGB), editar nuestro videoclip en blanco y negro, pixelar la imagen y hasta un total de quince efectos a cada cual más espectacular.







GAME BOY





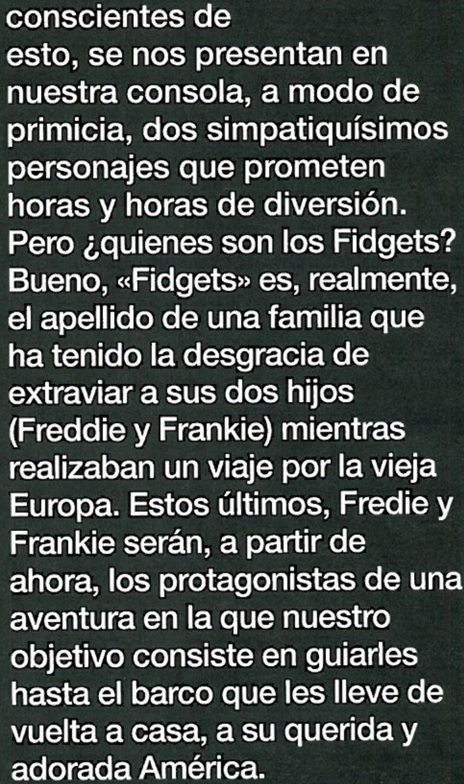
T... ¡VAYA

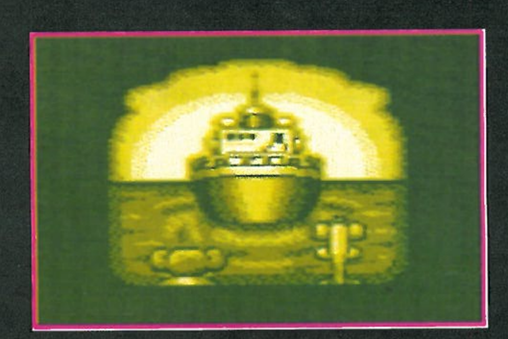
Pasarela:
THE FIDGETS
Consola: GAME BOY.
Compañía: ELITE
N. Fases:7
N. Jugadores: 1 ó 2
(Con el Game Link)

Todos aquellos extraños seres de este mundo que, de vez en cuando, sentimos la irresistible tentación de utilizar nuestro cerebro para pensar, estamos de enhorabuena. Elite, una clásica dentro del mundo del entretenimiento, nos sirve un cartucho en el que la inteligencia y los nervios juegan un papel tremendamente importante.

Aunque realizar ejercicios cerebrales pueda llegar a ser demasiado cansino, no está de más que de vez en cuando le demos trabajo a nuestros olvidados sesos.

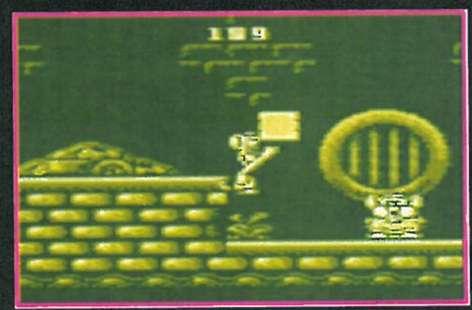
Por ello, y porque los señores de Elite son conscientes de esto, se nos presentan en nuestra consola, a modo de primicia, dos simpatiquísimos personajes que prometen horas y horas de diversión. Pero ¿quienes son los Fidgets? Bueno, «Fidgets» es, realmente, el apellido de una familia que ha tenido la desgracia de extraviar a sus dos hijos (Freddie y Frankie) mientras realizaban un viaje por la vieja Europa. Estos últimos, Fredie y Frankie serán, a partir de ahora, los protagonistas de una aventura en la que nuestro objetivo consiste en guiarles hasta el barco que les lleve de vuelta a casa, a su querida y adorada América.





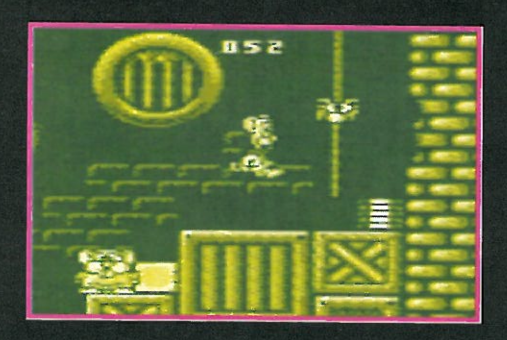
UNA DE PUZZLES

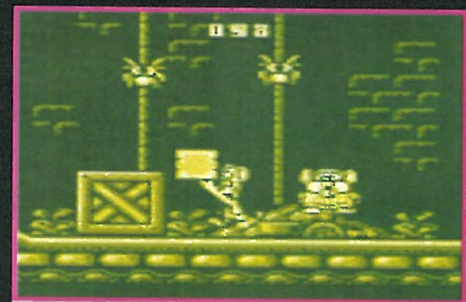
Abandonar cada uno de los niveles y subniveles de este juego será posible gracias a la



unión de habilidades de uno y otro personaje. Así, mientras el más alto de los dos posee un salto mucho más potente, el otro, bajo y gordito, está dotado de una mayor velocidad. Estás obviamente,

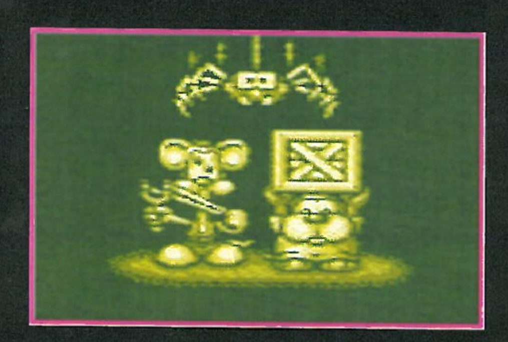
HE FIDGETS

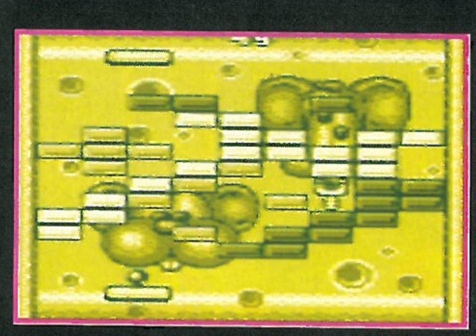




no son las únicas habilidades que poseen, dichas aptitudes las irás descubriendo con el tiempo según vayas superando niveles y obstáculos.
Para controlar a los dos personajes, disponemos de dos metodos claramente diferenciados: el primero de ellos, en el modo de un solo jugador, debemos intercalar entre uno y otro personaje con la ayuda del botón de «Select»; en el segundo modo, cada jugador podrá controlar a un personaje (siempre que dispongamos de dos cartuchos y un Game Link).
En definitiva, mover bloques de un lado a otro, atravesar profundos pozos y ayudarse mutuamente como buenos hermanos será lo poco o mucho que debas hacer.
Lo demás, el dolor de cabeza y estás cosas, llegará mucho antes de que consigas superar el primer nivel. La dificultad, como siempre decimos, no es sinónimo de adicción.

A PAR DE DOS!



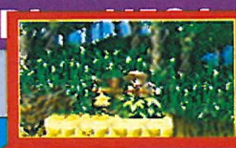


LLEGO LA DESESPERACION

Elite ha creado, en definitiva, un cartucho en el que la calidad brilla por encima de todo lo demás. El sistema de juego, muy bien pensado, peca de excesiva dificultad desde los primeros niveles, obligándote a echarle más horas de las deseadas a un juego que, de lo contrario, podría haber calado muy hondo entre todos aquellos usuarios que desean algo más que una simple y tópico masacre en masa.
Gráficos, movimientos, música y unos simpáticos personajes para un juego tremendamente divertido que necesitará urgentemente de un pokeador automático.
Congelar el contador de tiempo será una tarea indispensable para conservar nuestro sistema nervioso.

DOCTOR JONES





Salta sobre la colmena de abejas y golpea a tu enemigo, los insectos le picarán a él.

Nevertree

El nivel 1 transcurrirá con un maravilloso sol, para más tarde hacerlo sobre una nieve profunda para terminar atravesando una zona otoñal. Tan sólo cuentas con dos corazones de energía, más que suficientes para terminar el nivel 1 siempre y cuando aprendas como te atacan tus enemigos. Los únicos peligros de este nivel serán unos torpes piratas, así como unos profundos pozos con pinchos. Con habilidad, encontrarás 3 vidas entre la nieve.

Dos piratas te atacarán desde aquí. Uno te atacará desde arriba y el otro desde abajo. ¡No dejes que te atrapen!

Peter deberá ser muy cuidadoso con la piraña que acecha en el agua. Sitúate en el saliente superior y espera a que el pez pase de largo, ahora sumérgete en el agua y avanza tras él para destruirle con tu espada.



A parte de los dos piratas de turno, en lo alto de la rampa está Carambola, quien necesita de dos impactos para ser eliminado. Ten cuidado de no ser golpeado ya que tu final sería seguro.

Forest

Después del nivel 1, aparecerás con una espada que te permitirá disparar bolas de fuego a tus enemigos desde grandes distancias. Sin embargo, si eres herido una sola vez, serás devuelto al comienzo del nivel. Aprender a saltar correctamente de hoja rama en rama mientras atacas a los piratas con tu espada, será la clave que te permita superar sin demasiados problemas este nivel. Los Power-ups y los bonus están esparcidos por todo el nivel, pero deberás ser muy hábil para hacerte con ello. Si caes de una rama y caes al precipicio, perderás una vida, por ello, debes tener mucho cuidado al final de este nivel ya que los saltos son muy traicioneros.

Recoge este pétalo inmediatamente, incrementará el nivel máximo de energía que puedes tener con cada vida. Ahora podrás recibir tres golpes antes de morir.

Acaba con el pirata del puente para conseguir el ítem de velocidad que te permita saltar hasta el otro lado.

Un molesto murciélago te espera aquí. Deberás golpearlo saltando sobre él.!



Este murciélago esperará pacientemente para atacarte. Con los barrancos ten mucho cuidado ya que lo malditos piratas intentarán lanzarte a uno de ellos.

Coincidiendo con el lanzamiento en España de las versiones Mega Drive y Mega CD de un juego que en Estados Unidos y Japón ha batido records de ventas, publicamos este mes un MEGA MAPA de diez páginas que os revelará todos los secretos de una tierra en la que los niños, como alguna vez hemos deseado los mayores, no crecían jamás. Por ello y porque esperamos que con este juego te sientas como un niño, te contamos todo lo que sabemos de la tierra de Nunca Jamás.





El primer guardián es realmente fácil de destruir. Agáchate hasta que el corra hacia tí espada en mano y en el último segundo, salta sobre él y encárale para después golpearle. Una vez golpeado, muévete hacia el otro lado de la pantalla y repite el proceso. Tras el primer golpe, él intentará atraparte en una esquina, así pues, ten cuidado. No esperes demasiado al golpearle.

Si eres de los que aman el riesgo, ¿Por qué no recoges los polvos mágicos y vas en busca de las 3 vidas extra que hay en la cueva?

Espera hasta que este enemigo haya bajado la rampa para saltar sobre él y golpearle con tu espada.

Utiliza los polvos mágicos que aún te quedan para recoger esas cerezas. Para acabar con el pirata, colócate en el saliente que hay bajo él y golpéale con tu espada. Ahora ve en busca del guardián...

Golpea al enjambre de abejas y estas te atacarán tremendamente cabreadas. Para escapar... ¡¡¡Corre!!!

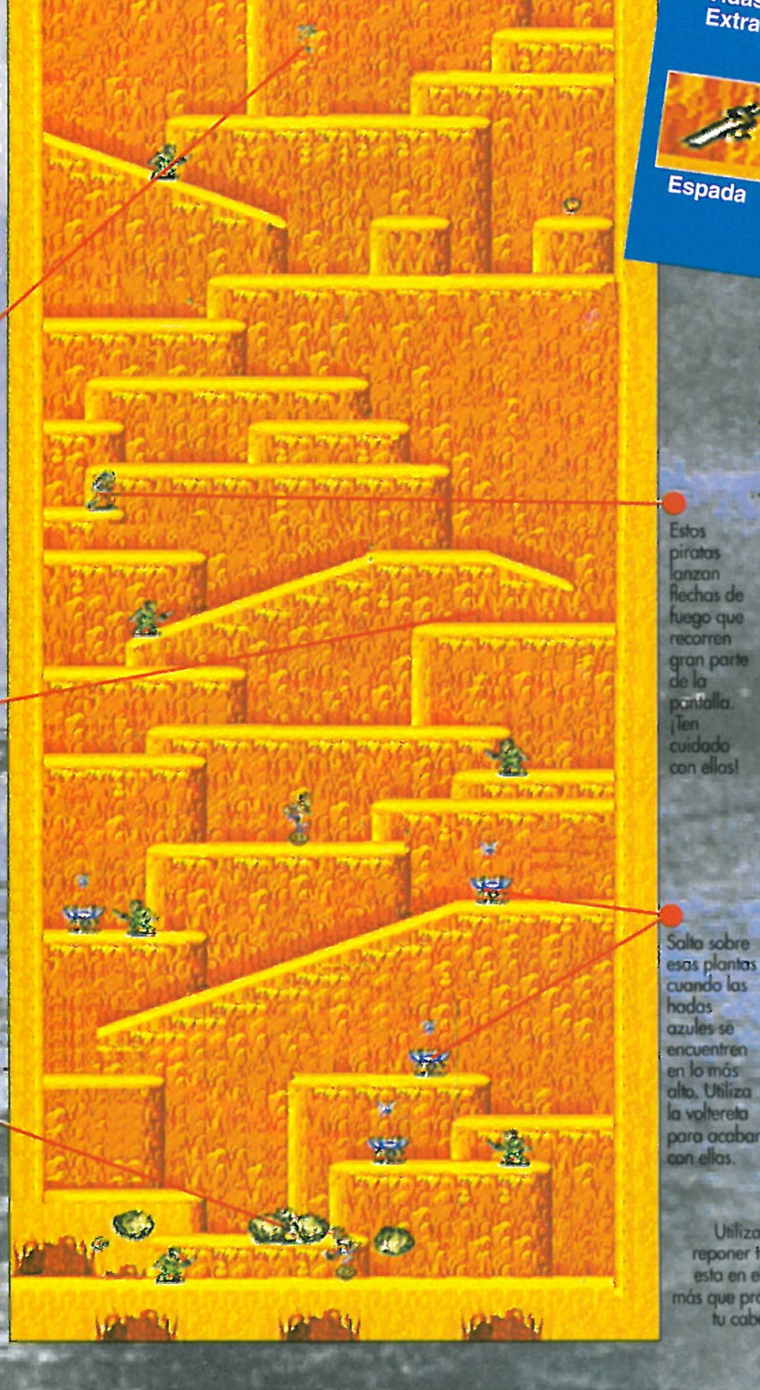
Antes de saltar hasta este punto, debes esperar a que el pirata que hay en el suelo se retire. Acaba con los piratas y golpea a la araña antes de que esta descienda por su tela de araña. Asegurate de no caerte en tres los dos árboles.

Estos arqueros dispararán varias flechas a distintas alturas para acabar contigo. Con un poco de suerte, podrás matarlos con tu espada.

Sitúate en lo alto del árbol y espera al filo de la rama. El guardián aparecerá en alguno de los hoyos que hay a la izquierda y derecha de la pantalla. Golpéale una vez con tu espada en cada turno. Después de cada aparición, tres bellotas rodarán por las ramas. Evítalas e intenta golpear de nuevo al guardián.



Para escalar este nivel de plataformas verticales, debes atender a las rampas en que los piratas "motorizados" se deslizan con excesiva frecuencia. No hay guardián en este nivel, pero aunque parezca fácil, hay una inmensa cantidad de enemigos que intentarán pararte por todos los medios. ¡No olvides hacerte con la espada y la vida extra!



Utiliza la magia de Campanilla para hacerte con esta vida extra. Ahora, vuela a la izquierda para finalizar el nivel.

Hazte con la magia de Campanilla para poder acceder a ciertas plataformas. Acaba primero con los enemigos ya que, al volar, puedes ser alcanzado por algún misil.

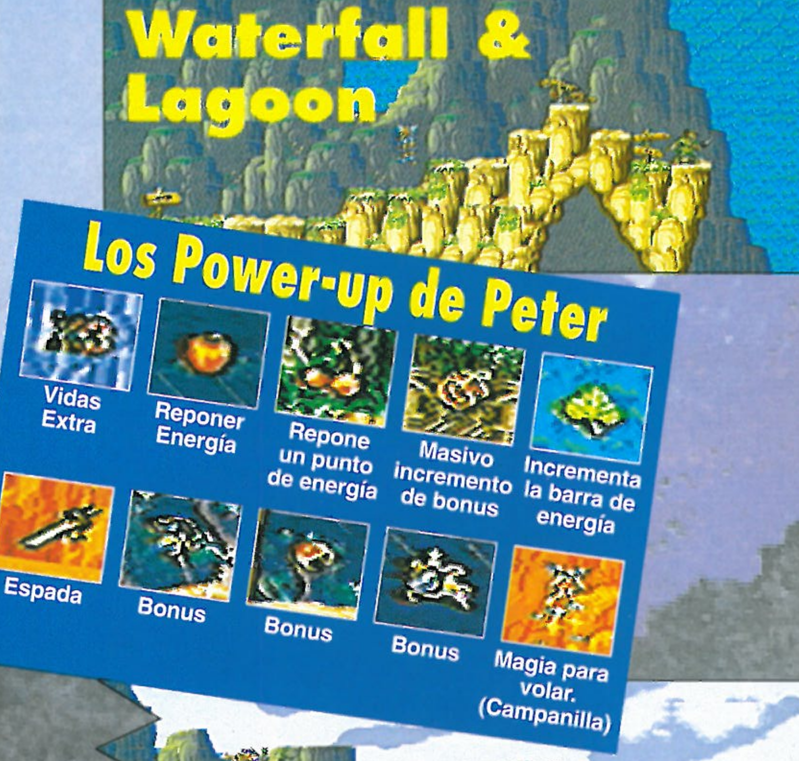
Recoge esta espada para tener un mayor radio de acción. Ten cuidado con los piratas que se deslizan por las rampas.

Para acabar con este "lanzador de rocas", sitúate cerca de él y espera a que lance una de ellas. Ahora, salta sobre él y golpéale con tu espada.

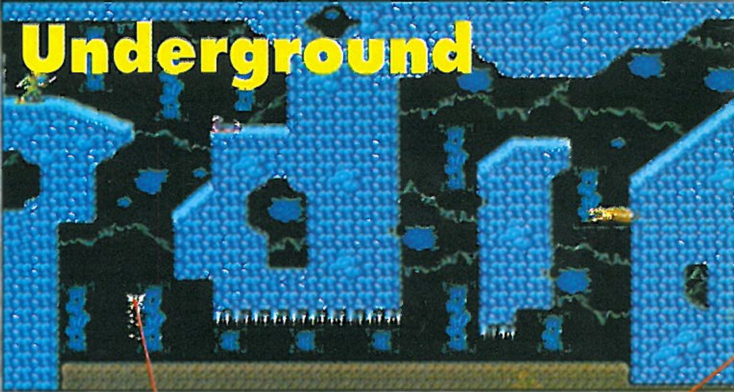
Estos piratas lanzan flechas de fuego que recorren gran parte de la pantalla. ¡Ten cuidado con ellas!

Salta sobre esas plantas cuando las hadas azules se encuentren en lo más alto. Utiliza la voltereta para acabar con ellas.

"¿Puedes volar, Bobby?" La clave de este nivel está en no perder al tiempo cada vez que campanilla recargue nuestro nivel de magia. Hay gran cantidad de bonus a lo largo del camino, incluido un pétalo y una vida extra. La zona de la cascada tiene problemas añadidos gracias a las minas y a las bombas volantes que deberás evitar con un poco de habilidad.

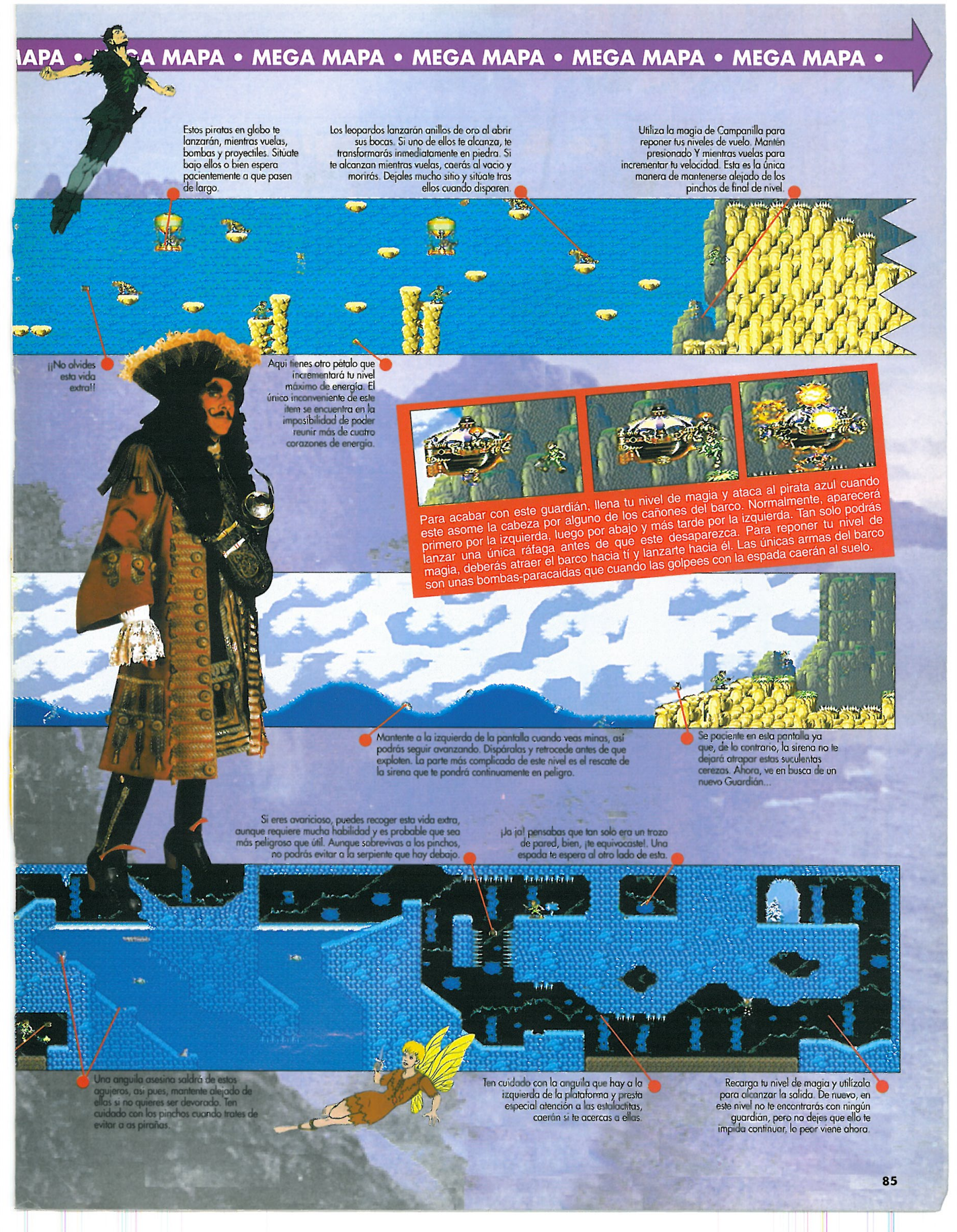


Este nivel transcurre bajo las montañas de la tierra de Nunca Jamás. Si corres excesivamente en este nivel, es más que posible que olvides visitar la habitación secreta en la cual, además de encontrar un nuevo pétalo de energía, podrás recolectar 3 vidas extras tantas veces como quieras.
Aunque no sea un nivel excesivamente largo, la sencillez de su desarrollo nos permite centrarnos única y exclusivamente en la recolección de tantos bonus como nos sea posible.



Utiliza a Campanilla para reponer tu magia. No utilices esta en el corredor ya que es más que probables que golpees tu cabeza con los pinchos.

Esta es la pantalla secreta más importante de todo el juego. Húndete en el fango evitando esta roca para llegar hasta dicha habitación. Dentro, hay 3 vidas. Ahora, puedes morir tantas veces como quieras y recoger así todas las vidas extras que nos hagan falta (hasta un total de 99).



Estos piratas en globo te lanzarán, mientras vuelas, bombas y proyectiles. Sitúate bajo ellos o bien espera pacientemente a que pasen de largo.

Los leopardos lanzarán anillos de oro al abrir sus bocas. Si uno de ellos te alcanza, te transformarás inmediatamente en piedra. Si te alcanzan mientras vuelas, caerás al vacio y morirás. Dejales mucho sitio y sitúate tras ellos cuando disparen.

Utiliza la magia de Campanilla para reponer tus niveles de vuelo. Mantén presionado Y mientras vuelas para incrementar tu velocidad. Esta es la única manera de mantenerse alejado de los pinchos de final de nivel.

¡¡No olvides esta vida extra!!

Aquí tienes otro pétalo que incrementará tu nivel máximo de energía. El único inconveniente de este ítem se encuentra en la imposibilidad de poder reunir más de cuatro corazones de energía.

Para acabar con este guardián, llena tu nivel de magia y ataca al pirata azul cuando este asome la cabeza por alguno de los cañones del barco. Normalmente, aparecerá primero por la izquierda, luego por abajo y más tarde por la izquierda. Tan solo podrás lanzar una única ráfaga antes de que este desaparezca. Para reponer tu nivel de magia, deberás atraer el barco hacia tí y lanzarte hacia él. Las únicas armas del barco son unas bombas-paracaidas que cuando las golpees con la espada caerán al suelo.

Mantente a la izquierda de la pantalla cuando veas minas, así podrás seguir avanzando. Dispáralas y retrocede antes de que exploten. La parte más complicada de este nivel es el rescate de la sirena que te pondrá continuamente en peligro.

Se paciente en esta pantalla ya que, de lo contrario, la sirena no te dejará atrapar estas suculentas cerezas. Ahora, ve en busca de un nuevo Guardián...

Si eres avaricioso, puedes recoger esta vida extra, aunque requiere mucha habilidad y es probable que sea más peligroso que útil. Aunque sobrevivas a los pinchos, no podrás evitar a la serpiente que hay debajo.

¡Ja ja! pensabas que tan solo era un trozo de pared, bien, ¡te equivocaste!. Una espada te espera al otro lado de esta.

Una anguila asesina saldrá de estos agujeros, así pues, mantente alejado de ellas si no quieres ser devorado. Ten cuidado con los pinchos cuando trates de evitar a as pirañas.

Ten cuidado con la anguila que hay a la izquierda de la plataforma y presta especial atención a las estalactitas, caerán si te acercas a ellas.

Recarga tu nivel de magia y utilízala para alcanzar la salida. De nuevo, en este nivel no te encontrarás con ningún guardián, pero no dejes que ello te impida continuar, lo peor viene ahora.



Ice & Snow Region

A medida que Peter se desliza por el hielo, la acción comienza a calentarse. Locos piratas lanzando bolas de nieve serán tu mayor problema en este nivel. A menos que tengas tu espada lista y utilices toda tu energía, estos adversarios serán duros de pelar. Por suerte, encontrarás una espada en las cavernas. Recuerda, cada vez que saltes, que este nivel está cubierto de hielo. El guardián de este nivel se resume en cuatro palabras: perro ladrador, poco mordedor.

Los dos piratas que te encontrarás al principio del nivel están provistos de un escudo que hace inútil el ataque de tu espada. Para destruirlos, deberás saltar sobre ellos y golpearlos desde atrás.

Para acabar con el pirata de esta colina, debes saltar y golpearle con tu espada. Si no tienes cuidado con él, podrías perder muchas de las valiosas vidas de que dispones.

Esta manzana esta colocada aquí con la idea de reponer tu nivel energía antes de entrar en la zona más complicada del nivel.

Over the Forest

Este es otro nivel de scroll horizontal en el que tendrás que hacer uso de la magia de Campanilla. Hay bastantes vidas extras repartidas por todo el nivel, pero es más que recomendable no entretenerse en recogerlas y acabar con este nivel tan pronto como nos sea posible.

Este salto es imposible de realizar con unas piernas normales, por ello, deberás utilizar la magia de campanilla.

Esta es la tercera vez que nos vamos a encontrar a campanilla en este nivel. Desde ahora, piratas en globo nos atacarán despiadadamente. ¡¡Esto necesita de una acción evasiva!!

Hazte con la magia de campanilla para asegurarte de no perder ninguna vida en este nivel. Así, al realizar un mal salto, tan solo deberás pulsar el botón de vuelo antes de una muerte segura.


En esta plataforma «super deslizante» podemos conseguir un nuevo pétalo. Cuando saltes a por él, debes tener mucho cuidado de frenar a tiempo de no caer por el profundo abismo de la derecha.
Los buitres son fáciles de destruir, pero los leopardos volverán para vengarse. Si no tienes cuidado en este lugar, podrás acabar como un pincho moruno.
Hay algunas plataformas con truco por las que puedes deslizarte para llegar hasta el guardián. Impúlsate con fuerza para superarlos.
Coge esta vida extra cuando caigas, pero, sobre todo, no saltes a por ella ya que, de lo contrario, un malvado pirata se cebará contigo.
Espera a que estos piratas pasen de largo para bajar de la plataforma y acabar con ellos. Aunque no sea muy deportivo, nos reportará algunos puntos.
Nos ha llevado un buen tiempo sortear este obstáculo. Espera en la parte derecha a que el guardián lance los proyectiles. Si te agachas, estos no te golpearán, dándote la oportunidad de sortearlos con más facilidad.
Ahora, evita las dos bombas que te lanza y sitúate en la plataforma central. Mantente a la izquierda de esta y salta cuando te lance dos nuevas bombas. Pincha los globos para que caigan sobre el guardián. Repítelo varias veces.
Ya que intentarán evitar que consigas una vida extra, agarra los globos y sal corriendo.
Los piratas en globo te lanzarán bombas con paracaidas mientras saltas de rama en rama. Espera a que estén cerca de ti y, entonces, desciende con rapidez para escapar de ellas.
Si has caido en manos de los piratas, recoge un par de cerezas para reponer tu nivel de energia.

Lo primero que debes recordar en este nivel es que, si pierdes de vista la llama, te quedarás a oscuras. Consecuentemente, procura seguir la luz ya que, de lo contrario, no podrás ver los miles de pinchos que te acechan hasta que sea demasiado tarde. También hay muchos atajos, marcados por líneas de puntos que te indicarán el camino a seguir.

Salta sobre el pirata y hazte con la vida extra que hay aquí. El único problema es que la llama te seguirá.

Carga tu nivel de magia con la ayuda de Campanilla para dejar a un lado las molestas gotas que caen. Hay dos trampas cubiertas de pinchos, por lo que te avisamos que utilices todos tus poderes para mantenerte a flote antes de perder el control

Usa el atajo para alcanzar la ruta principal. La llama traspasará la roca y nunca estará lo suficientemente lejos de tí, por ello, procura no tocarla ya que perderás una vida.

Quédate en la segunda plataforma y acaba con esas arañas antes de que te engullan.

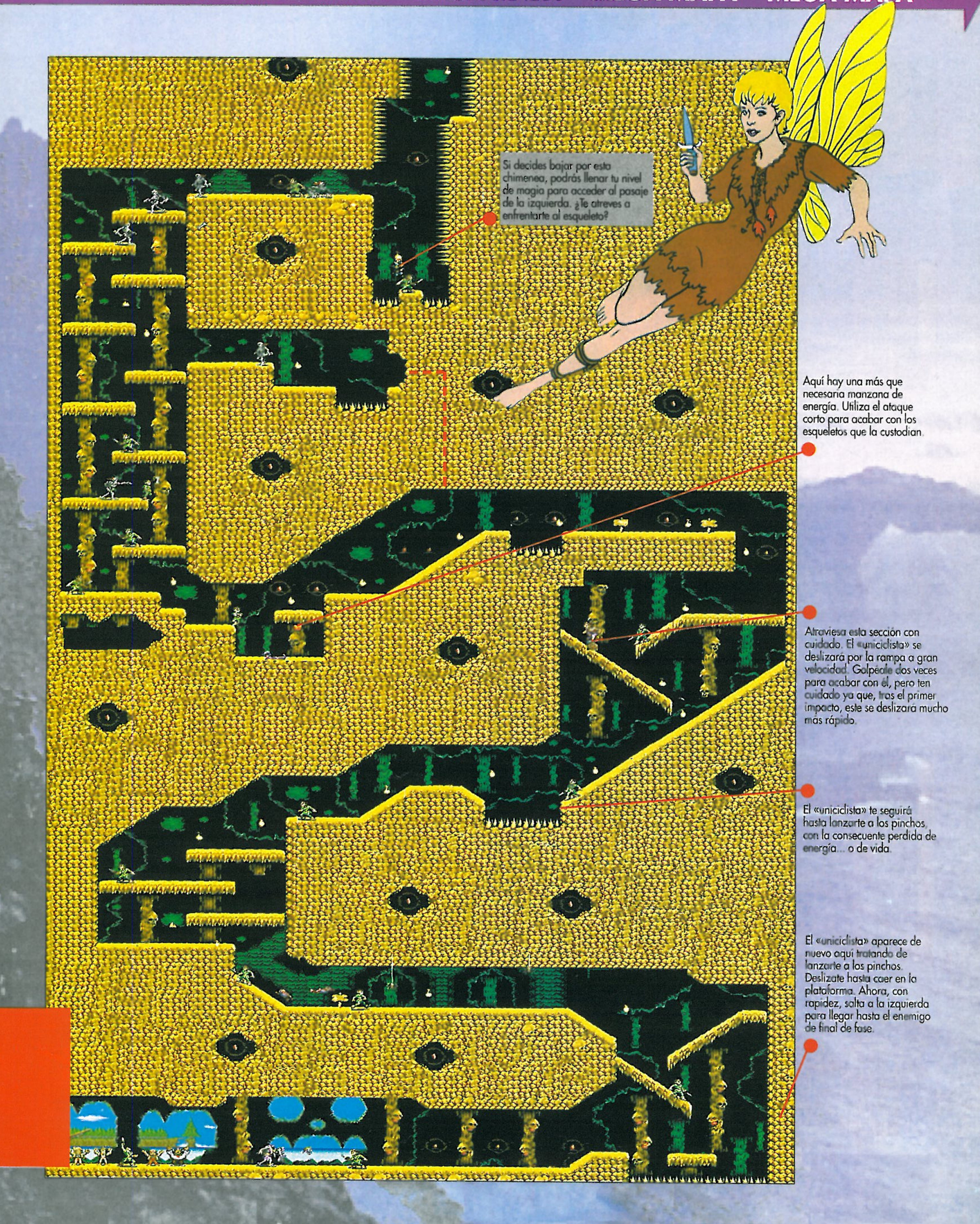
Espera hasta que el esqueleto que hay al final de la plataforma lance sus huesos, entonces salta y sal por patas. El segundo esqueleto aparecerá enfrente de tí, salta y lánzalo hasta el fondo. Por nuestra experiencia, te advertimos que estos esqueletos te volverán loco.

Las ranas son bastante fáciles de aniquilar, siempre y cuando acabes con ellas desde una cierta distancia, de lo contrario, saltarán sobre tí hasta acabar contigo.

Quédate a la derecha de la pantalla para hacer frente al Rey de los esqueletos. Te lanzará la cabeza y tendrás que saltar sobre su cuerpo, ahora golpéale en la espalda antes de que su cabeza te vuelva a golpear. Cinco golpes más y el guardián será historia. No dejes que el esqueleto te atrape en una esquina, es muy difícil escapar de el cuando te tiene entre sus brazos.







Si decides bajar por esta chimenea, podrás llenar tu nivel de magia para acceder al pasaje de la izquierda. ¿Te atreves a enfrentarte al esqueleto?
Aquí hay una más que necesaria manzana de energía. Utiliza el ataque corto para acabar con los esqueletos que la custodian.
Atraviesa esta sección con cuidado. El «uniciclista» se deslizará por la rampa a gran velocidad. Golpéale dos veces para acabar con él, pero ten cuidado ya que, tras el primer impacto, este se deslizará mucho más rápido.
El «uniciclista» te seguirá hasta lanzarte a los pinchos, con la consecuente perdida de energía... o de vida.
El «uniciclista» aparece de nuevo aquí tratando de lanzarte a los pinchos. Deslizate hasta caer en la plataforma. Ahora, con rapidez, salta a la izquierda para llegar hasta el enemigo de final de fase.

La ciudad de los piratas esta infectada de... ¡¡piratas!!. Peter debe ser increiblemente ágil a la hora de saltar y volar para esquivar las flechas y disparos. Hook, obviamente, ha puesto todos los medios para intentar que tu aventura acabe aquí. ¡Que tengas suerte!



Evita esta colmena y escala hasta lo alto de la casa para luchar con los piratas de turno. Ahora, salta de tejado en tejado para escapar.

Mantente fuera del radio de alcance de este arquero. Utiliza las tres plataformas inferiores para pasar.

Mientras no domines el vuelo de alta velocidad, no podrás conseguir los bonus de esta habitación. Carga tu nivel de magia y manten pulsado Y mientras vuelas. Zigzaguea evitando los pinchos y acaba con el esqueleto que hay en lo alto.

Para atravesar estos muelles derruidos, acaba primero con los piratas que hay en los mástiles. Salta de plataforma en plataforma hasta que acabes con el último pirata. Para ello, sitúate a la izquierda del pilar y salta a la siguiente columna mientras golpeas al pirata. No pierdas el tiempo al aterrizar y repite la operación con el resto de pilares hasta llegar a la otra orilla.

Para acabar con este «pesao», debes saltar por encima del primer boomerang que te lance. Golpéale dos veces y... a por otro.

Algunos piratas de hook se esconden en este tejado para lanzarte bombas. Pega un buen salto y acaba con ellos.

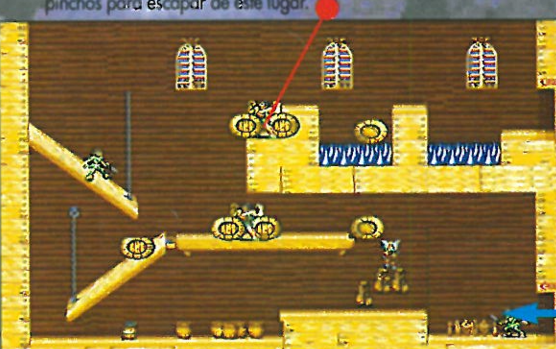


Antes de conocer al mismísimo Hook, debes catar las excelencias de su magnífico barco pirata. Como si de un boina verde se tratara, deberás enfrentarte a los malditos piratas de siempre y a alguna que otra sorpresita más.

Pirate Ship

Si saltas con demasiada fuerza te golpearás con el casco del barco y caerás a los pinchos. Utiliza para ello un salto muy suave y

En esta habitación debes esquivar los barriles (que salen a intervalos de tiempo) para recoger la magia de Campanilla. Ahora ve arriba a la derecha y evita los pinchos para escapar de este lugar.

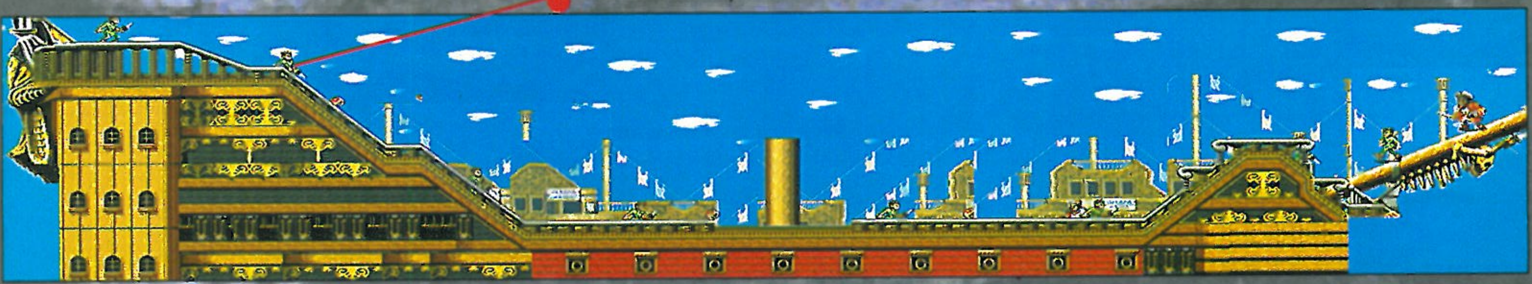


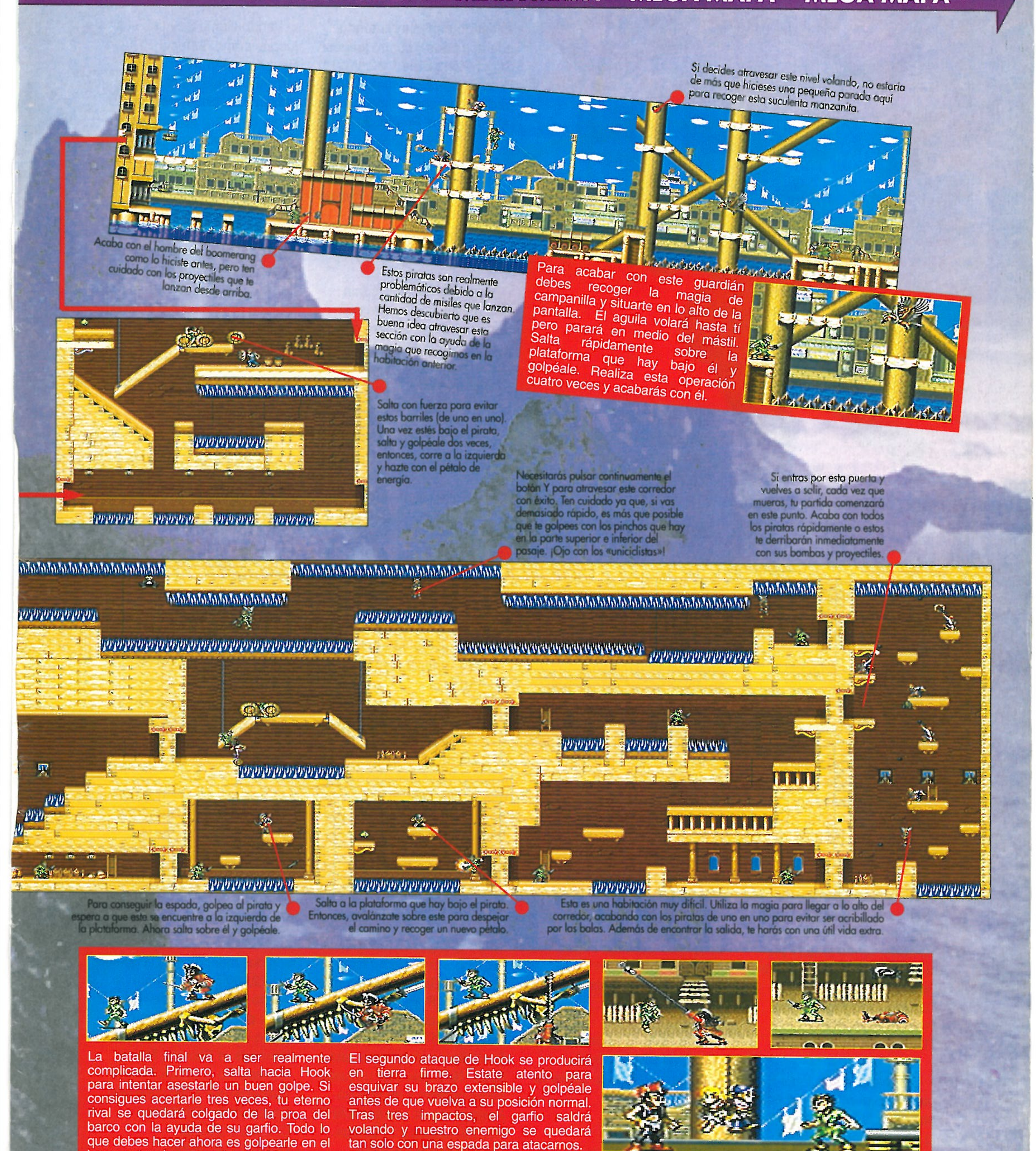


Salta a la plataforma inferior para evitar esta, en la que aparecerán algunos incordiantes piratas. Ve a la siguiente habitación para conseguir una útil espada.

Espera a que este pirata pase de largo para recorrer este tunel (en el cual encontrarás una espada). Ten cuidado de no caer en los pinchos cuando saltes de plataforma en plataforma.

Empuja a Carambola para que se deslice por la cubierta del barco y acabe con todos los piratas.





Si decides atravesar este nivel volando, no estaría de más que hicieses una pequeña parada aquí para recoger esta suculenta manzanita.
Acaba con el hombre del boomerang como lo hiciste antes, pero ten cuidado con los proyectiles que te lanzan desde arriba.
Estos piratas son realmente problemáticos debido a la cantidad de misiles que lanzan. Hemos descubierto que es buena idea atravesar esta sección con la ayuda de la magia que recogimos en la habitación anterior.
Para acabar con este guardián debes recoger la magia de campanilla y situarte en lo alto de la pantalla. El aguila volará hasta tí pero parará en medio del mástil. Salta rápidamente sobre la plataforma que hay bajo él y golpéale. Realiza esta operación cuatro veces y acabarás con él.
Salta con fuerza para evitar estos barriles (de uno en uno). Una vez estés bajo el pirata, salta y golpéale dos veces, entonces, corre a la izquierda y hazte con el pétalo de energía.
Necesitarás pulsar continuamente el botón Y para atravesar este corredor con éxito. Ten cuidado ya que, si vas demasiado rápido, es más que posible que te golpees con los pinchos que hay en la parte superior e inferior del pasaje. ¡Ojo con los «uniciclistas»!
Si entras por esta puerta y vuelves a salir, cada vez que mueras, tu partida comenzará en este punto. Acaba con todos los piratas rápidamente o estos te derribarán inmediatamente con sus bombas y proyectiles.
Para conseguir la espada, golpea al pirata y espera a que este se encuentre a la izquierda de la plataforma. Ahora salta sobre él y golpéale.
Salta a la plataforma que hay bajo el pirata. Entonces, avalánzate sobre este para despejar el camino y recoger un nuevo pétalo.
Esta es una habitación muy difícil. Utiliza la magia para llegar a lo alto del corredor, acabando con los piratas de uno en uno para evitar ser acribillado por las balas. Además de encontrar la salida, te harás con una útil vida extra.
La batalla final va a ser realmente complicada. Primero, salta hacia Hook para intentar asestarle un buen golpe. Si consigues acertarle tres veces, tu eterno rival se quedará colgado de la proa del barco con la ayuda de su garfio. Todo lo que debes hacer ahora es golpearle en el brazo antes de que vuelva a subir.
El segundo ataque de Hook se producirá en tierra firme. Estate atento para esquivar su brazo extensible y golpéale antes de que vuelva a su posición normal. Tras tres impactos, el garfio saldrá volando y nuestro enemigo se quedará tan solo con una espada para atacarnos. Es el momento de la estocada final...



**Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid**

■ Cambio consola Nes con dos pad sin usar por Street Fifghter 2 de Super Nintendo. Sólo Vigo.
Preguntar por Fernando.
TF. (986) 333373

■ Vendo silla Action Chair de Sega para Mega Drive con dos semanas de uso por sólo 10.000 ptas. (valor real de 20.000 ptas). Sólo provincia de Sevilla. Llamar de 2 a 5.
Preguntar por Damián.
Tf. 4727203

■ Vendo consola Master System con un joystick y un juego por sólo 10.000 ptas. También vendo juegos por separado (precio a convenir) Sólo Las Palmas de Gran Canaria e inmediaciones.
Preguntar por Rafa.
Tf. 254849

■ Cambio el juego Final Fight para la Super Nintendo por otro para la misma consola o lo vendo por 4.900 ptas.
Preguntar por Manolo
Tf (95) 4790334

■ Vendo consola Turbo Grafx de 16 bits con los cartuchos Bonk´s Adventure (Pc Kid) y Vigilante, junto con un ordenador de regalo. También vendo seis juegos de Game Boy: Spider Man, Solar Striker, Robocop, Ninja Boy, Roger Rabbit y Tortugas Ninja. Precio 18.000 ptas.
Preguntar por David.
Tf. (981) 255115

■ Cambio Mega Drive con 6 juegos (Sonic, Super Hang On,Baseball, Terminator,Turbo Out Run, Altered Beast) por una Super Nintendo con dos juegos.
Jose Luis Bermejo López
Av/ Sant Salvador nº112 2º1ª
C.P. 43130 Tarragona
Tf. (977) 521827

■ Cambio juegos de Super Nintendo y Mega Drive. Ultimas novedades. Enviame tu lista.
Oscar Martín
C/ Huesca, s/n
(Tudela de Duero) Valladolid
C.P. 47320 Tf. (983) 520317

■ Vendo consola Nintendo con dos pads y cuatro juegos: Super Mario Bros 1 y 2, World Wrestling y Duck Hunk. Con pistola y juegos incluidos y euroconector. Precio: 20.000 ptas. (su verdadero valor supera las 50.000 ptas). Regalo colkección de revistas de videojuegos. Llamar tardes de 6 a 8.
Preguntar por Evelio.
Tf. (957) 561545

■ Vendo consola Nes con seis meses casi nueva con dos control pad, pistola y tres juegos: Super Mario Brod, Duck Hunt y Joe & Mac por 12.000 ptas.
David Meseguer Paches
C/ Arrufat Alonso 13 4ºB
Castellón C.P. 12001
Tf. (964) 213549

■ Vendo los siguientes juegos de Nes: Megaman 2 (4.500 ptas), Castlevania (4.000 ptas), Super Mario 3 (4.500 ptas) y Wrestlemania (3.000 ptas). En perfecto estado y con el manual de instrucciones. Llamar de 6 a 9 Sólo zona de Madrid.
Preguntar por Daniel.
Tf. 3001615

■ Vendo Master System por sólo 6.000 ptas, con 4 juegos (Asterix, Shadow of the Beast, Heroes of the Lance y Ghost Busters) por sólo 10.000, o con 10 juegos muy conocidos por 15.000.
Preguntar por Alvaro
Tf. 4076824

■ Vendo los siguientes juegos de Master System II: Sonic 2, Olympic Gold, New Zealand Story, Dick Tracy, California Games, Champions of Europe. Por menos de 2.500 ptas cada uno, o todos juntos por 10.000 ptas. También cambiaría por una Super Nintendo con un juego como mínimo y un mando. Además regalo una consola TV con 160 juegos y 2 mandos.
Preguntar por Christian.
Tf. (977) 489334

■ Vendo Game Boy con seis juegos como el Best of The Best Karate entre otros, también con Light Boy y cable para conectarse con tu mejor amigo, o cambio por Super Nintendo con juegos, en su caso, abonando la diferencia.
Preguntar por Jorge.
Tf. (91) 5444845

■ Se venden cuatro juegos (prácticamente nuevos) de la consola Master System por el módico precio de 8.000 ptas. o los cambio por una Game Boy. También los vendo por separado (precio a convenir). Sólo Barcelona y alrededores.
Preguntar por Ricardo.
Tf. (93) 3721335

■ Vendo o cambio estos tres juegos de Mega Drive: Evander Holifields, Terminator 2 y Sonic. Juntos por 15.000 y separados de 7.000 a 5.000.
Preguntar por Marcos.
Tf. (957) 483778

■ Vendo consola Nes con tres juegos por 17.990 ptas, o cambio por Mega Drive con un juego por lo menos (a poder ser Sonic)
Juan Francisco Jurado Gómez
C/ General Carvajal 1 piso 1
C.P. 14250 Villanueva del Duque
Córdoba

■ Cambio juego Blazing Skies de Super Nintendo por el Prince of Persia de la misma consola. Sólo Vigo y Pontevedra.
Preguntar por Fernando.
Tf. (986) 333373

■ Vendo consola Mega Drive con dos mandos más el Sonic por 12.000 ptas. También vendo mando Arcade Power Stick por 2.500 ptas y juegos como el Fatal Fury, Sonic 2, Revenge of Shinobi, Mercs, Monaco Gp 2, Chuck Rock o Tazmania por 3.500 cada uno.
Carlos Jódar Góngora
C/ Ibiza nº30 3ºB
Madridf C.P 28009
Tf. (91) 5737767

■ Tengo el juego The Ninja de la Master System y quiero cambiarlo por el Wonder Boy (1 ó 2), el Ghouls´n Ghosts o por el Land of Illusion. Si no quereis cambiarlo lo vendo por 2.200 ptas.
Beatriz Serrano Carvajal
C/ Pascual Garcia Rocamora nº40 3ª Planta Derecha
Elche (Alicante) C.P. 03205

■ Vendo juegos de Game Boy: Dynablaster por 3.000 ptas y Godzilla por 2.300 ptas Cambio Master System II con los juegos: Castle of Illusion, Sonic 2, RC Grand Prix más un pad y dos super juegos de Mega Drive: Fatal Fury y Super Hang On por una Game Gear con un juego. También vendo la Master System por 13.000 ptas y los dos juegos de Mega Drive por 10.300 ptas.
Preguntar por Christian.
Tf. (93) 6370329

■ Vendo consola Nintendo con dos pads, pistola y el Mario Bros y el Duck Hunt más el Double Dragon por 9.900 ptas. También vendo juegos baratos.
Preguntar por Cesar.
Tf. (941) 341427

■ Vendo Master System II con un control pad y los juegos: Alexx Kid, Double Dragon, Chase H.Q., Ninja Gaiden, Moonwalker, Back to the Future part 3 y Tazmania. Todos por 25000 ptas. Por separado precio a convenir.
Arnau Tornero Calixto
C/ Les Monges 70-72 3º 2ª
Barcelona C.P. 08030
Tf. (93) 3463449

■ Vendo Master System II con los juegos: The Ninja, My Hero, Heroes of the Lance, Bank Panik, Enduro racer, Asterix, y Alexx Kid por sólo 12.500 ptas o cambio por ordenador Spectrum 128k con 1 mando y algunos juegos que este en buenas condiciones. Sólo Córdoba.
Preguntar por Sebastián.
Tf. 267859

■ Vendo Street Fighter 2 de Super Nintendo en perfecto estado por 5.500 ptas.
Ricardo Razquín Lapiedra
Av/ Cataluña 16, 7ºB
C.P. 50014 Zaragoza
Tf. (976) 299188

■ Vendo consola Nintendo con dos mandos y los juegos: Double Dragon II, Best of the Best, Double Drible, Batman, Tortugas Ninja, Kung Fu, Super Mario Bros y Pinball. Todo por 45.000 o sólo los juegos por 40.000.
Tf. 227547 (Cáceres)

■ Vendo un eje de monopatín en perfectas condiciones por 1.500 ptas. Incluye ruedas de color verde fosforito .
Francisco Javier Bedoya
C/ Perche nº5
Cervera de Pisuerga
(Palencia) C.P. 34840

■ Cambio los juegos Isolated Warriors, Days of Thunder, Spiderman 2 y Megaman 2 para la Nes por el Ghost´n Goblins, Goal 2, Tecmo Cup, Adventure Island (cualquier parte) y el Wonderboy III para la Master System II por el Alien 3. Preferiblemente con gente de Valladolid.
Preguntar por Jose.
Tf. 237686

■ Vendo o cambio juego Batman Returns para Mega Drive por 5.000 ptas, o lo cambio por Alien 3, Tortugas Ninja, Tazmania, Grandslam, Sonic 2, o algún otro que me interese. Sólo Madrid. Tardes.
Preguntar por Javi.
Tf 5605095

■ Vendo los siguientes juegos para la Game Boy: Terminator 2 (2.000 ptas) , Robocop 2 (3.000 ptas) y Kung Fu Master (2.000 ptas) más una funda protectora (1.000 ptas), o todo junto por 8.000 ptas.
Albert Valeros León
C/ Francesc Macía nº16 8º 2A
Salt Gerona C.P.17190
Tf. (93) 233781

■ Vendo Game Gear y Game Boy con siete y diez juegos respectivamente y con sus adaptadores por sólo 15.000 ptas cada una, o cambio las dos por una Super Nintendo con algunos juegos, y de regalo un maletín para transportarlas. Llamar de 2:30 a 4:30 o a partir de las 8:00.
Preguntar por Roberto.
Tf. (91) 8159230

■ Deseo Cambiar el Shadow Dancer o Ghouls´n Ghosts para Master System II por cualquiera de estos títulos: Streets of Rage, Chuc Rock, Global Gladiators, Tazmania, World Cup 93, Champions of Europe, Krusty´s Fun House o Vigilante. También deseo cambiar el Super Mario Land o el Power Racer para Game Boy por cualquiera de estos: Super Mario Land 2, Mortal Kombat, The Flintstones, Joe & Mac o Darkwing Duck.
Nacho Merguido Traid
C/ Condes de Aragón 16 7ºD
C.P. 50009 Zaragoza
Tf. 560678

■ Vendo el Shadow Warriors de Game Boy por sólo 1.500 ptas. Si están interesados enviadme vuestros datos personales y una foto vuestra a esta dirección.
Patricia Ramero Gasa
Plaza Sarahujo Nº16, 3º
C.P. 25007 (Lérida)
Tf. (973) 222867

■ Vendo Nes con 4 juegos por un precio a convenir.
Leticia Moreira García
C/ Reiseñor 7 2ºD
C.P. 36205 Vigo (Pontevedra)
Tf. (986) 370690

■ Vendo 3 juegos para la Mega Drive por sólo 11.000 ptas. Son: Flashback, Sonic 2 y Tazmania. Los tres son originales y están en perfecto estado.
José María Merino
C/ Quintillano nº14 2º
C.P. 26004 Logroño
Tf. (941) 250973

■ Cambio el juego de Super Nintendo Super Probotector más 400 ptas por el juego Asterix, Desert Strike, Pga Tour Golf, Top Gear, Krusty´s Fun House o Batman Returns.
Jordi Tomás Giné
C/ Guinguetes nº51
C.P. 25210 Guissona
Lérida Tf. (973) 550287

■ Vendo Nintendo con 2 mandos y 4 juegos (Super Mario Bros 3, Wrestlemania Challenge,Turtles 2 y World Cup) por 17.000 ptas, o los juegos por separado (3500, 3000, 2000 y 2500 ptas), y la Nintendo con dos mandos por 6.000 ptas
Preguntar por Miguel
Tf. (942) 215709

■ Desearía cambiar mi Master System II con dos control pads y cinco juegos nuevos y originales por una Mega Drive con uno o dos mandos y uno o dos juegos.
Daniel Folch Rodriguez
Ctra. Sabadell nº7 3º 3ª
Castellar del Vallés (Barna)
C.P.08211 - Tf. (93) 7142093

■ Vendo consola Mega Drive con 8 juegos y dos mandos inalámbricos auténticos de Sega importados de Japón y pistola Menacer con 6 juegos por 40.000 ptas, o bien la cambio por una Neo Geo o 2 juegos para esta consola.
Juan Jimenez Mora
C/ Jusep Carner nº43 1º 2ª
Granollers (Barcelona)
C.P. 08400 Tf. (93) 8709869

■ El Club Megadrivers está en marcha. Si te haces socio recibirás una revista cada mes, y si superamos la cifra de 20 socios sortearemos una Game Boy con más de 10 juegos. De 5:00 a 8:00
Preguntar por Santi
Tf. (943) 816783

■ Vendo Robocop 3 para Super Nes (5.000) o cambio por el Super Probotector.
Preguntar por Sergio.
Tf. (954) 674708

JURASSIC PARK

■ MEGA DRIVE

¿Qué, dificililllo este jurásico juego para tu 16 bits de Sega, no? Bueno, pues no te preocupes, porque gracias a nuestra inestimable ayuda vas a poder por lo menos acceder a todas y cada una de las diferentes fases del juego, ya sea en el papel de Grant o en el del raptor. Aquí tienes todos los «passwords» necesarios.





CODIGOS PARA GRANT

Nivel	FACIL	NORMAL	DIFICIL
● 2	2NTJ301D	2D92202U	269GH03L
● 3	4VUL1090	4JVPZ0EV	42JOH0BD
● 4	6VVV309F	6NVQI0EM	62JP10B0
● 5	8VVVSF5L	8VVVK4QN	8CRRI4NN
● 6	AVRVVF5M	AVVVN6QU	AEVR36NI
● 7	CVVVVR58	CVVVPCQ8	CKRR4ANR

CODIGOS PARA EL RAPTOR

Nivel	FACIL	NORMAL	DIFICIL
● 2	I21G0016	I21G0027	I21G0038
● 3	K21G0018	K21G0029	K21G003A
● 4	M21G001A	M21G002B	M21G003C
● 5	O21G001C	021G002D	O21G003E





SPLATTERHOUSE 3

■ MEGA DRIVE

Y seguimos con más «passwords». Tomar buena nota.

NIVEL 2: REISOR NIVEL 3: ETLBUD NIVEL 4: TABRAE NIVEL 5: ELPOEB NIVEL 6: THENIX

SUPER MONACO GP II

■ MEGA DRIVE

Si no quieres tener problemas con este juego, y siempre que tengas un Game Genie para tu consola, introduce el siguiente código, y tu posición será siempre la primera: RE5TC6Z6. Además, si quieres elegir de forma sencilla en que «Round» del Campeonato del Mundo deseas empezar la partida, lo único que tienes que hacer es introducir uno de los correspondientes códigos que a continuación te ofrecemos... así llega cualquiera a Campeón del Mundo, ¿verdad?

SBFTBEYA	ROUND 2	SBFTBJYA	ROUND 3
SBFTBNYA	ROUND 4	SBFTBTYA	ROUND 5
SBFTBYYA	ROUND 6	SBFTB2YA	ROUND 7
SBFTB6YA	ROUND 8	SBFTBAYA	ROUND 9

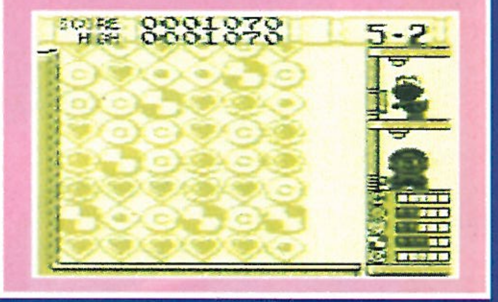
YOSHI'S COOKIE

■ GAME BOY

Si posees un Game Genie para tu portátil estas de suerte chico, por que con este código las cosas se te van a poner mucho más sencillas:

00C71B3BA

Ah, sirve para desactivar el reloj en el juego B.

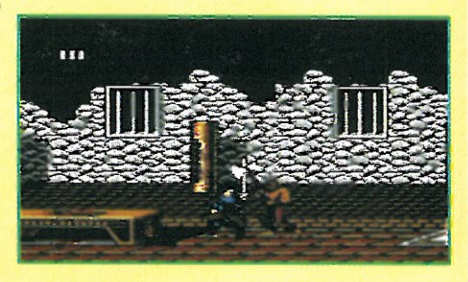


ROBIN HOOD

■ NES

En la pantalla de selección, pula el botón A ocho veces y luego el B otras tantas. Hecho esto aparecerá una muy útil pantalla oculta para introducir «passwords», que por supuesto también pasamos a facilitarte... asi cualquiera, ¿no? CATACOMB, WALL, LOCKSLEY, DUBOIS, CHONE, CATEDRA, BOAR, WELL, CHAPEL, MASTER, TAX, POND, TOWN, TOWN HANG y CASTLEIN.





BART VS. THE JUGGERNAUTS

■ GAME BOY

Otro dos códigos para Game Genie, que te van a permitir ayudar al gamberro de Bart a realizar más cómodamente sus divertidas gamberradas.

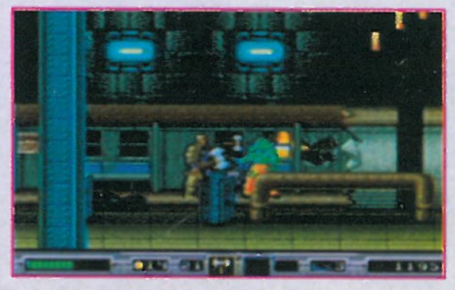
008A6F3B7
TIEMPO INFINITO
FAF8294C1
VIDAS INFINITAS

EX-MUTANTS

■ MEGA DRIVE

Si quieres acceder a una opción oculta de «Cheat Mode», sigue los siguientes pasos: ve en primer lugar a la pantalla de Opciones desde la pantalla principal, y coloca la música en 05 y el Sonido Fx en 21. Una vez introducidos estos parametros, ve a la opción Exit pero no la actives; en lugar de ello aprieta a la vez los botones A, B y C y pulsa Start. Con ello lograrás activar el «Cheat Mode», que te permitirá elegir el nivel de juego, y tener acceso a otras opciones como máximo número de vidas o armas ilimitadas.



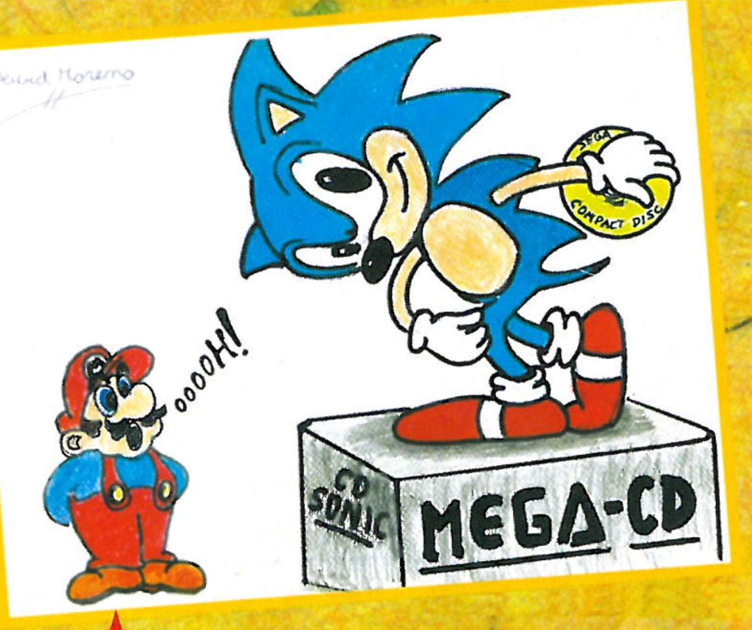


LA TIERRA DE LAS CONSOLAS

Aunque parezca increible, el año 93 se acerca ya poco a poco a su fin, lo cual aunque pueda parecer triste, también nos indica que se aproxima una época del año muy querida por todos: las Navidades. Con ellas no sólo nos llegarán vacaciones, buenos momentos para compartir con la familia y los amigos, fiestas, turrones y regalos, sino también toda una avalancha de nuevos lanzamientos consoleros que van a llenar sin duda de alborozo a todos los habitantes de la Tierra de las Consolas. Bienvenidos sean.

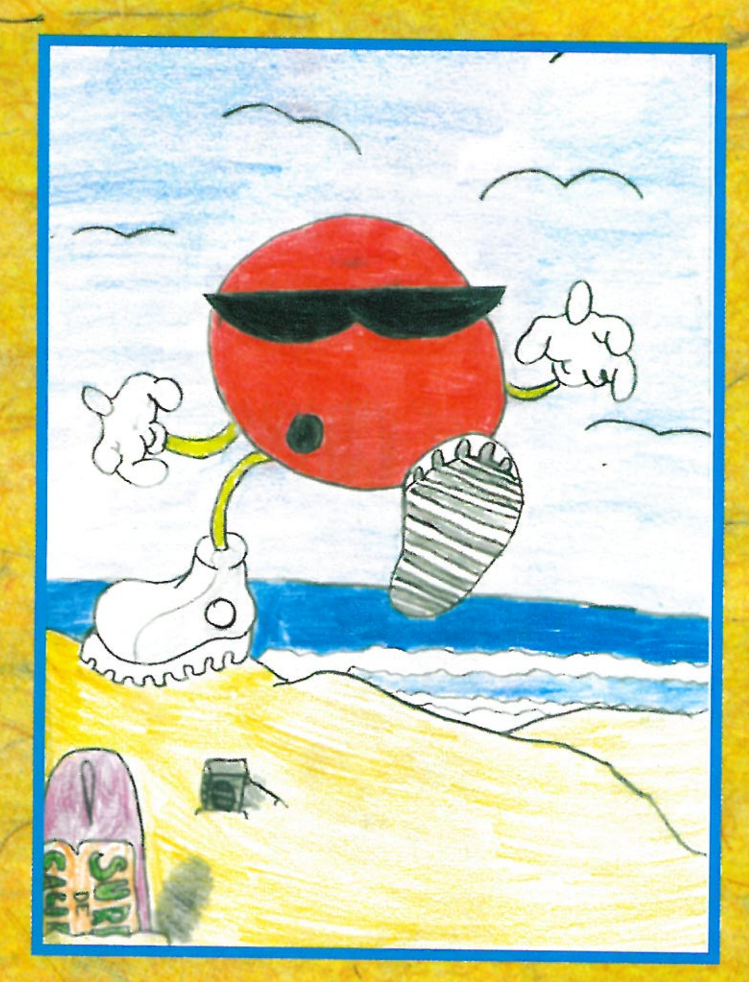


Como monstruosamente bella puede ser definida esta increible obra maestra, que desde Córdoba nos envía **Marcos Rafael Cárdenas**.



El lanzamiento del Mega CD ha dejado asombrado, según parece indicarnos **David Moreno**, de Valladolid, con este dibujo, hasta al propio Mario.

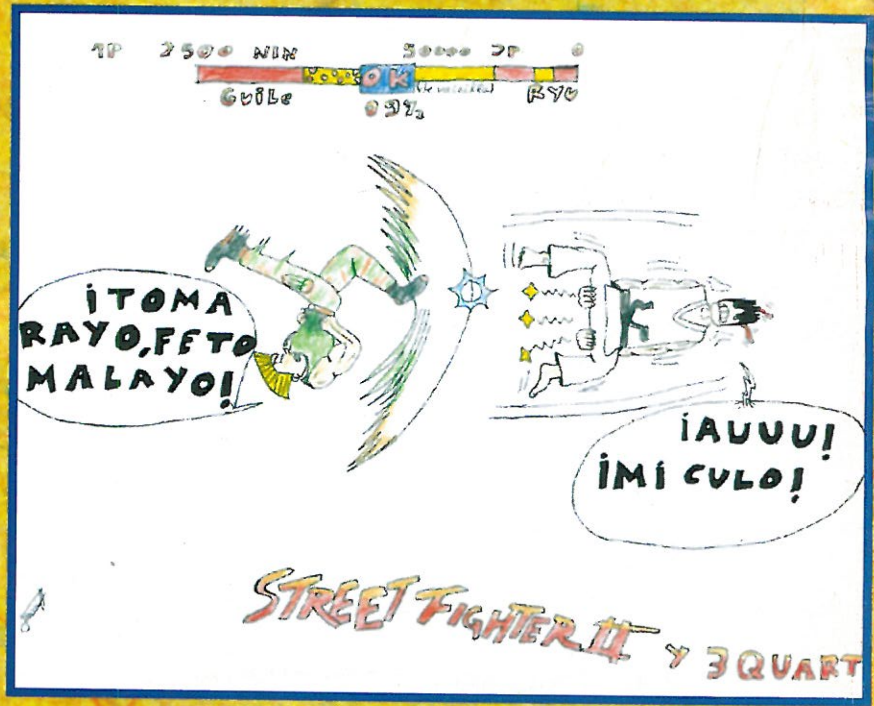
Desde Huelva nos llega este divertido dibujo de **Diego Luis Lobato**, todo un admirador del «marchoso» Cool Spot.



La «dinomanía» llega también hasta la Tierra de las Consolas. En este caso lo hace de la mano de **Alberto Martinez Herrero**, de Valencia, el autor de este dibujo.



Fino trazo, sutil humor y marcha consolera rezuma por los cuatro costados esta «cachonda» creación de **Javier Asensio**, de Madrid.



OK SUPER CONSOLAS

SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION

DIVIERTETE E INFORMATE A TOPE CON OK SUPER CONSOLAS

Si te suscribes ahora a OK SUPER CONSOLAS recibirás por el pago de un año 15 números.

¡No dejes pasar esta oferta! Ahora tienes la oportunidad...
¡enróllate con OK SUPER CONSOLAS!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 15 próximos números de OK SUPER CONSOLAS por 4.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío).

Nombre: .... Primer apellido: ....
Segundo apellido: ....
Domicilio: .... Número: .... Piso: ....
C: Postal .... Ciudad: .... Provincia: ....
Edad: ...... Profesión: .... Teléfono: ....
Firma:

FORMA DE PAGO:

- ☐ Contrarreembolso
- ☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
- ☐ Giro Postal N°

Editorial Nueva Prensa S.A. Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 52 04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 56 08
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1994. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

OK SUPER CONSOLAS



SUSCRIPCIONES

- Por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 04
- Por Fax: 457 93 12

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA
* OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/94



CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VENTA POR CORREO VXC
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
NUEVO CENTRO
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO,S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
C. AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
NUEVO CENTRO
DosHermanas SEVILLA
C. LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
D ABIERTOS TODOS LOS DOMINGOS HASTA EL 9 DE ENERO
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO
007 MEGADRIVE - 2990
ACUATIC GAMES MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3 MD - 8990 - 7990 MS - 5990 - 4990 GG - 5190 - 4190
ALIEN STORM MEGADRIVE - 2990
ALIEN SYNDROME GAME GEAR - 1990
ALISIA DRAGON MEGADRIVE - 2990
AYRTON SENNA MS - 6390 - 4990
BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490
BATMAN MEGADRIVE - 2990
BATMAN RETURN MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GG - 5190 - 3190
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 3490
CRUE BALL MEGADRIVE - 2990
CYBERBALL MEGADRIVE - 2990
CHIKI CHIKI BOYS MEGADRIVE - 2990
CHOPLIFTER M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK G. GEAR - 2595
DECAPATACK MEGADRIVE - 2990
DEVILISH GAME GEAR - 1990
DICK TRACY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 1990
EA HOCKEY MEGADRIVE - 3490
ESWAT MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
FATAL REWIND MEGA DRIVE - 2990
GALAXY FORCE II MEGA DRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING GAME GEAR - 1990
GHOSTBUSTER MEGADRIVE - 2990
GLOBAL GLADIATORS M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 1990
GOLDEN AXE II MEGADRIVE - 2990
HARD DRIVEN MEGADRIVE - 2990
HERZOGZWEI MEGADRIVE - 2990
HOME ALONE MD - 6990 - 5490 MS - 5990 - 4990 GG - 4990 - 3900
IMPOSIBLE MISSION M. SYSTEM - 2490
INDY III G. GEAR - 2595
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
LA SIRENITA GAME GEAR - 1990
LAST BATTLE MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS MD - 6990 - 5990 MS - 5990 - 2490 GG - 5990 - 4390
LOTUS T. CHALLENGE MEGADRIVE - 2990
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MERCS M. DRIVE - 2990
MICKEY MOUSE M. SYSTEM - 2490
MICKEY MOUSE II M. SYSTEM - 2490
MOONWALKER MEGADRIVE - 2990
NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 2490
PACMANIA M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY MEGADRIVE - 2990
PATO DONALD MS - 5890 - 4390
POPULOUS M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II M. SYSTEM - 2490
PRINCE OF PERSIA GG - 5190 - 1990
ROAD RUSH II MD - 6990 - 5490
SEGA CHESS M. SYSTEM - 2490
SONIC II MS - 6990 - 2990 GG - 5490 - 2490
SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 2990
SPEEDBALL II MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490 GAME GEAR - 2595
STRIDER MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
SUPER HYDLIDE MEGADRIVE - 2990
SUPER MONACO GP GAME GEAR - 2595
TALESPIN MD - 6990 - 5490 GG - 5190 - 4390
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
TAZMANIA MD - 6490 - 5490 MS - 5990 - 3990 GG - 5190 - 4390
TENNIS ACE M. SYSTEM - 2490
TERMINATOR M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 2595
TURBO OUT RUN MEGADRIVE - 2990
WC LEADER BOARD MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON M. SYSTEM - 2990 GAME GEAR - 4390
WONDER BOY GAME GEAR - 2595
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 2990
ZERO WING MEGADRIVE - 2990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
ASTERIX MEGADRIVE - 9900 M. SYS. Parte II 5990 GAME GEAR - 5490
BATTLETOADS MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - CONS.
BUGSY MEGADRIVE - 8990
CLIFFHANGER MEGADRIVE - 6990
COOL SPOT MEGADRIVE - 7900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
DRACULA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490
GUNSTAR HEROES MEGADRIVE - 8490
HOOK MEGADRIVE - 6900 GAME GEAR - 5090
JUNGLE BOOK MEGADRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - Prox
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5990
KICK OFF MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5490
LAST ACTION HEROE MEGADRIVE - 6990
MORTAL COMBAT MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 7990 GAME GEAR - 6990
ROAD RUNNER MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5990
ROBOCOP US TERMINATOR MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROCKET KNIGHT MEGADRIVE - 7990
SENSIBLE SOCCER MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5090
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 11900
STREETS OF RAGE M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - CONS. GAME GEAR - 5990
STRIDER II MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990
THE FLINSTONES MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6490
MEGA CD
BATMAN RETURNS 9900
BLACK HOLE ASSAULT 8990
COBRA COMMAND Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK Cons.
CHUCK ROCK Cons.
DRACULA Cons.
ECCO THE DOLPHIN Cons.
FINAL FIGHT 8990
HOOK Cons.
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9990
NIGHT STRIKER Cons.
NIGHT TRAP (2 CD) Cons.
PRINCE OF PERSIA 8990
ROAD AVENGER 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK Cons.
SHERLOCK HOLMES 7990
SHERLOCK HOLMES 2 Cons.
SOL FEACE 8990
SONIC CD 8990
TERMINATOR CD Cons.
THUNDERHAWK Cons.
TIME GAL 8990
WING COMMANDER Cons.
WOLF CHILD 8990
YA DISPONIBLE MEGA CD 2
44.900
CON ROAD AVENGER
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL